Tot.252 Gamehalo DVD全新进化！改16:9宽屏显示，画质更高更精彩！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

本期关键词①
世界杯
— 特别企划 —
我们的冠军梦
玩家眼中的足球游戏史

攻略透解
超级马里奥银河2
波斯王子 遗忘之砂

前线狙击
使命召唤 黑暗行动
Love Plus+

本期关键词②
西部

研究中心
潜龙谍影 和平行者
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

多边共享区
名制作人的传世之作

— 攻略透解 —
荒野大救赎
全主线流程+剧情小说
— 特稿 —
西部风云
详解荒野大救赎背后的真实历史

[Gamehalo 波斯王子 遗忘之砂 全21个雕像收集
潜龙谍影 和平行者 剧情影像（下）| 拳皇世界 α测试资格赛
灵异恐惧3 真人预告片 | 街头霸王 真人版超强同人影片集锦]

2010.6B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006

本期赠品 130分钟DVD

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

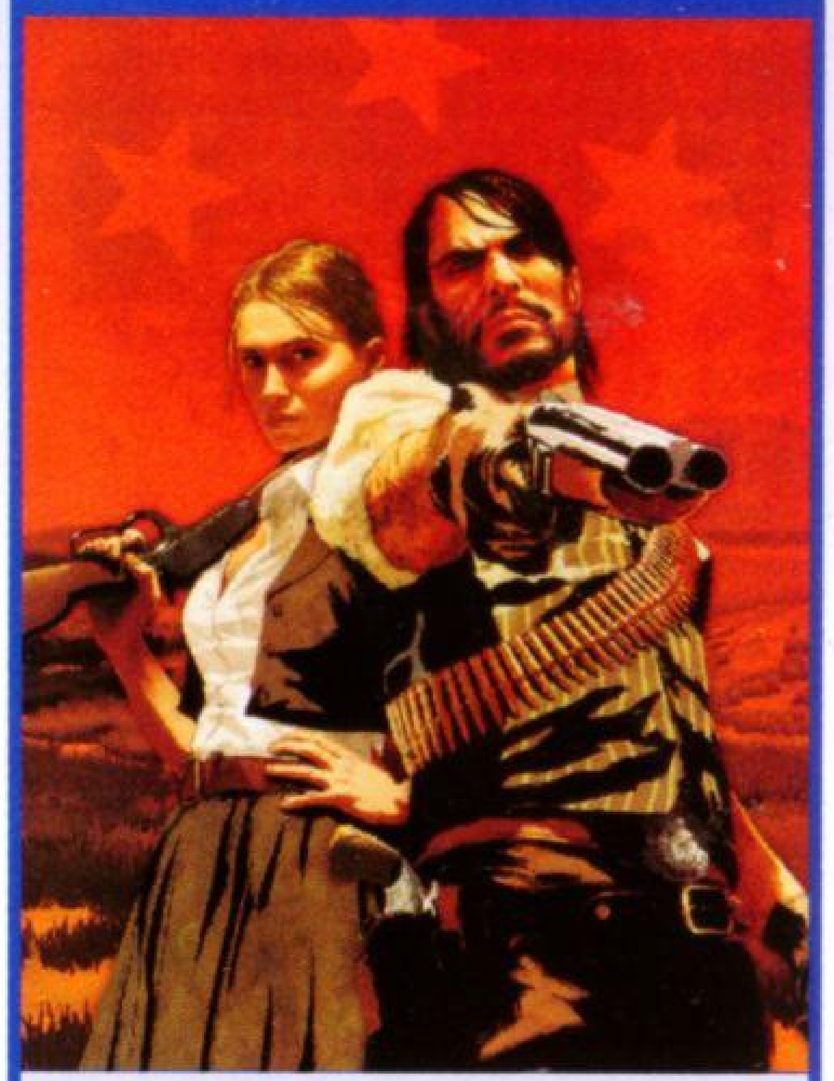
游戏情报站 3 | 新作短波 20
排行榜 8 | 黄金眼 24

游戏情报站要闻

微软游戏部高层大地震，两大灵魂人物下台！ 3
索尼爱将Insomniac签约EA，转投跨平台 3
PSP2亮相E3？对应触摸屏与手机功能？ 4
《杀戮地带3》支持全3D，锁定明年5月？ 6

前线狙击

使命召唤 黑暗行动 10 | Love Plus+ 14



总第252期 6B

COVER STAFF

封面用图：《荒野大救赎》
封面设计：一刀

©2010 Rockstar Games. All rights reserved.

软硬兼施 72
游戏进行时 74

攻略透解

荒野大救赎 26
超级马里奥银河2 44
波斯王子 遗忘之砂 54

研究中心

潜龙谍影 和平行者 62
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 68

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

邪魔院 77 | 怀旧殿堂 88
特别企划 78 | 多边共享区 91
自由谈 86 | 特稿 94

游风艺苑 102
读编往来 103
小编寄语 108
发售表 110
编辑部落 112

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

格斗之王 X III　光盘

NDS

Love Plus+　14
火影忍者疾风传 忍术全开　25
太鼓之达人DS 妖怪大决战　22
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2　68
足球小将 激斗的轨迹　75

PS3

Blur　25
波斯王子 遗忘之砂　25 54 光盘
苍翼默示录 CS　光盘
夺命双雄2 伏天　光盘
格斗之王 X III　光盘
幻境神界 大天使的崛起　光盘
荒野大救赎　24 26 光盘
劳拉与光之守护者　光盘
灵异恐惧3　光盘
奴役　光盘
奇异之旅　光盘
荣誉勋章　光盘
使命召唤 黑暗行动　10 光盘
世界足球 胜利十一人2010 蓝色武士的挑战　25
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2　光盘
玩具总动员3　光盘
小小大星球2　光盘
肖恩・怀特滑板　23
星球大战 原力释放 II　23
鹰击长空2　23
战地 恶人连2　光盘
战国BASARA 3　22 光盘
争分夺秒　25
蜘蛛侠 破碎次元　光盘
子弹风暴　光盘

PSP

波斯王子 遗忘之砂　25
钢之炼金术师 约定之日　74
黑豹 如龙新章　光盘
皇牌空战X2 联合突击　21
潜龙谍影 和平行者　62 光盘
小小大赛车PSP　76 光盘
最后的战士　光盘

Wii

超级马里奥银河2　24 44 光盘
肖恩・怀特滑板　23
影之塔　21
勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利　20
战国BASARA 3　22 光盘

X360

Blur　25
波斯王子 遗忘之砂　25 54 光盘
苍翼默示录 CS　光盘
夺命双雄2 伏天　光盘
格斗之王 X III　光盘
幻境神界 大天使的崛起　光盘
荒野大救赎　24 26 光盘
极限竞速3　光盘
九十九夜 II　光盘
狙击手 幽灵战士　光盘
劳拉与光之守护者　光盘
灵异恐惧3　光盘
奴役　光盘
奇异之旅　光盘
荣誉勋章　光盘
使命召唤 黑暗行动　10 光盘
玩具总动员3　光盘
肖恩・怀特滑板　23
星球大战 原力释放 II　23
旋光的轮舞 DUO　25
鹰击长空2　23
战地 恶人连2　光盘
争分夺秒　25
蜘蛛侠 破碎次元　光盘
子弹风暴　光盘

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容

潜龙谍影 和平行者
剧情影像（下）

拳皇世界
α 测试资格赛

波斯王子
遗忘之砂
全21个雕像收集

新作影像集锦

小小大星球2
使命召唤 黑暗行动
夺命双雄2 伏天
玩具总动员3
超级马里奥银河2
子弹风暴
幻境神界 大天使的崛起
奴役
格斗之王 X III
最后的战士
九十九夜 II
劳拉与光之守护者
荣誉勋章
波斯王子 遗忘之砂
荒野大救赎
奇异之旅
战地 恶人连2 （4人合作新模式）
狙击手 幽灵战士
蜘蛛侠 破碎次元
黑豹 如龙新章
特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2
战国BASARA 3 本多忠胜演武影像
苍翼默示录 CS
极限竞速3 最新DLC

特别收录

波斯王子 遗忘之砂
全21个雕像收集

拳皇世界
α 测试资格赛

街头霸王
真人版超强同人影片集锦

潜龙谍影 和平行者
剧情影像（下）

游戏广告欣赏

灵异恐惧3 真人预告片等

ENDING SONG

We Are the World 25周年
海地赈灾群星献唱MV

本期光盘特别附赠

近期游戏壁纸+《北斗无双》原声音乐集

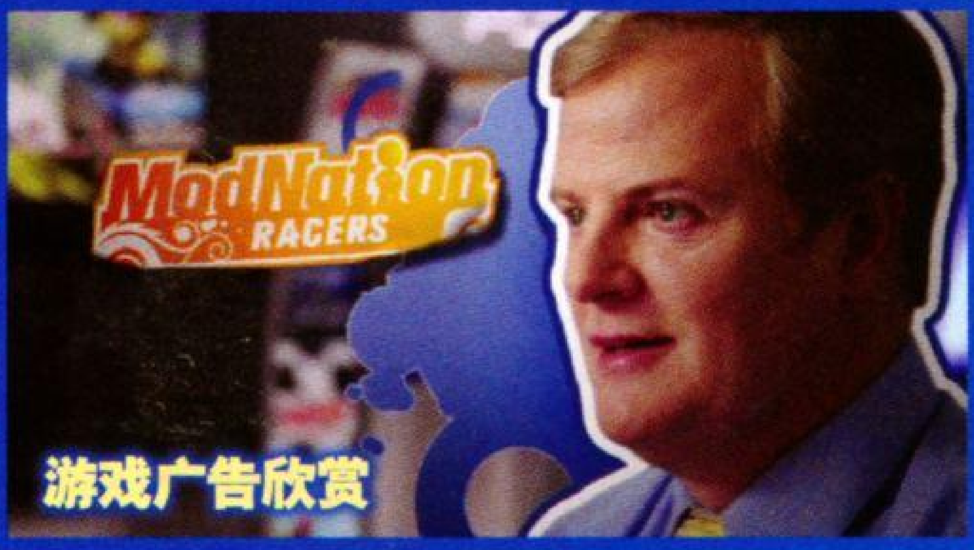
小小大星球2

黑豹 如龙新章

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！

ENDING SONG



游戏广告欣赏

特别说明

从本期开始
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

街头霸王
真人版超强同人影片集锦

使命召唤 黑暗行动
最新完整预告片

超级马里奥银河2
最新试玩影像

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

荒野大救赎① Rockstar Games/Rockstar San Diego② 动作射击③
多机种④
Red Dead Redemption⑤ ⑥美版
2010年5月18日⑦ 1～16⑧ 59.99美元⑨
对应机种为PS3及X360⑩ ⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　管：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　委：冯 健 王锐愚 林思远 颜 君 江 浩 龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　版：深圳市正方图文数码快印有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年6月16日
定　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

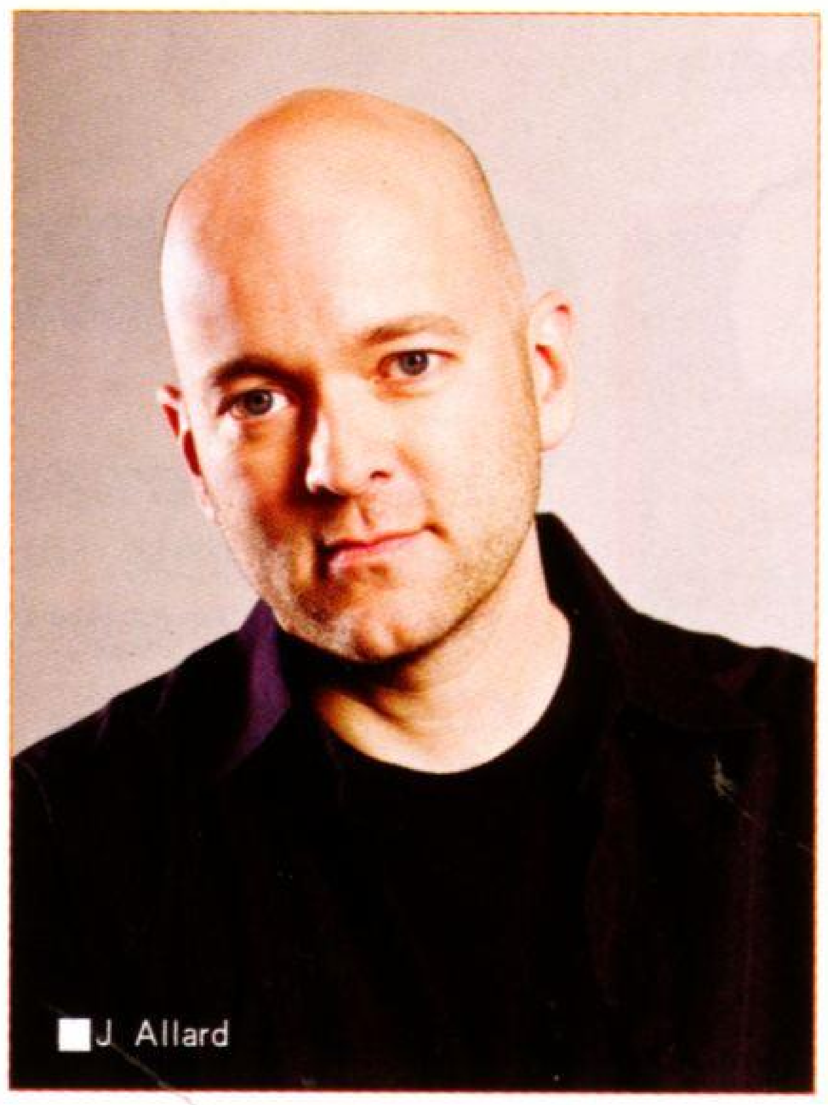
事件 EVENT 微软游戏部高层大地震，两大灵魂人物下台！

2007年在E3展召开之后不久，微软游戏部门发生剧变，彼得·摩尔宣布辞职并加入微软。而在今年的E3展即将召开时，负责游戏事务的微软娱乐设备部再次发生高层地震，该部门的两位最高负责人已经确认离职。

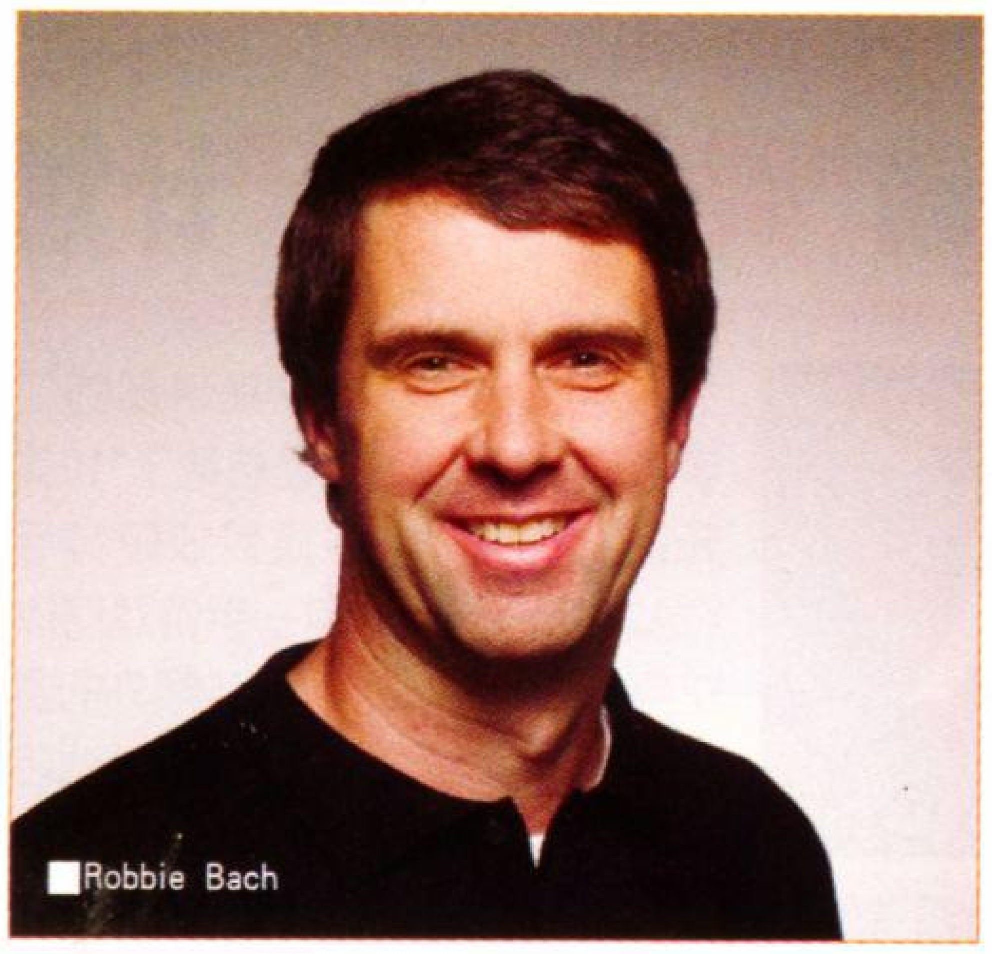
5月18日，微软官方网站上悄然对Xbox产品组副总裁Todd Holmdahl的职位进行了修改，资料中表明他已经被提升为互动娱乐部副总裁。于此同时，X360研发项目总负责人J Allard已经离职的消息开始传出。据知情人士透露，由于微软CEO史蒂夫·鲍尔默决定放弃Allard从事多年的Courier平板电脑，Allard一气之下决定辞职。据称Courier去年秋季已基本研发完成，但是在最后关头被鲍尔默否决。

5月24日，史蒂夫·鲍尔默正式向外界发表备忘录，不仅确认了Allard的离职消息，更宣布Allard的顶头上司Robbie Bach也已提前“退休”。Bach同时发表了声明：“在微软，我非常幸运能将自己生命中的20多年时间用来与一群充满天赋的人们共事，推出了Office、Xbox和Xbox LIVE、《光环》系列、Windows手机、Zune等重要产品。现在我到了人生的另一个阶段，希望花更多的时间陪伴我的家人，以及从事一些非盈利性工作，包括我在美国少男少女俱乐部的工作。”

Robbie Bach将会在微软工作到今年秋季，完成了工作交接之后正式退休。之后继任其职务的将会是现任微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick——即前两届E3展中被拍了两次肩膀的Xbox事业负责人。J Allard仍然会担任鲍尔默的顾问，而接替他职务的是微软移动通讯部门副总裁Andy Lees。这两位继任者将从7月1日开始上任。


■J Allard

Robbie Bach在微软工作了22年，身为总裁的他，在职位上仅次于比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默。他所掌管的娱乐设备部负责整个微软的消费电子业务，负责游戏事业的互动娱乐部就是娱乐设备部的一部分。有观察家认为，Bach退休的原因是微软在与苹果的竞争中节节败退，目前苹果公司的市值已经超越了微软，成为全球市值最高的高科技公司。最让鲍尔默不满的可能是微软在手机市场上的占有率不断下降。今年第一季度使用Windows Mobile操作系统的手机在全球智能手机市场上的占有率从10.2%降低到6.8%，而谷歌Android操作系统的市场占有率从1.6%大幅提升到9.6%。不过Bach本人则表示近年来他把95%的时间都给了微软，留给自己的时间只有5%，他希望花更多的时间陪伴家人。


■Robbie Bach

J Allard是微软的“首席体验官”兼微软娱乐设备部首席技术官，他曾经说服比尔·盖茨全力投资互联网事业，被称为微软的“小盖茨”。Allard负责了X360、Zune等微软娱乐设备部多款重要产品的研发，但是最近几年很少公开露面。Allard本人所说的辞职理由与Bach一样，也是希望今后多点时间享受生活。Allard向外界发布了一封告别信，他在信中表示不会跳槽到苹果或谷歌，今后会帮助朋友发展他们的新公司，以及参加跑步、自行车和越野车比赛，还有从事设计、艺术和慈善事业。

DIGEST 本期大事记

05.18 微软官网中悄然修改了一位游戏部副总裁的职位，预示着重大人事变动的到来。

05.18 Square Enix公布上财年财报，以278亿日元的净利润创造公司历史上的新记录，游戏销量也达到了2666万套的历史最高记录。

05.21 Square Enix宣布与雅虎合作开发游戏。

05.24 微软正式宣布娱乐设备部总裁Robbie Bach提前退休，X360研发总指挥J Allard离职。据称微软在手机领域的节节败退以及平板电脑研发项目取消是这两位高层离职的主要原因。

05.24 索尼正式公布《杀戮地带3》，确认该作将支持立体成像与PS MOVE。

05.25 EA宣布与《瑞奇与叮当》开发商Insomniac签署合作协议，今后X360玩家将会玩到该公司制作的游戏。

NOTEPAD

事件 EVENT 索尼爱将Insomniac签约EA，转投跨平台

不久前Activision Blizzard签约Bungie，使PS3玩家也有机会玩到微软爱将的大作。而最近EA也拉拢了索尼的一员大将，使X360玩家也能玩到Insomniac的游戏。

5月25日，EA宣布已经Insomniac达成合作协议，将由其发行Insomniac开发的一款跨平台游戏。EA旗下的EA Partners致力于与独立游戏开发商合作，为其提供游戏开发资金与发行资源，获得其大作发行权。之前EA Partners向《使命召唤》开发者们成立的重生工作室提供优厚条件，并允许其拥有自己作品的知识产权，从而获得了代理发行权。而这次EA Partner也向Insomniac提供了相同的条件。Insomniac已经在开发PS3/X360的跨平台新作，不过不会在E3展期间公布。

Insomniac曾为索尼打造了《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》、《抵抗》等游戏系列，过去一直被误认为与顽皮狗一样是索尼旗下的工作室，而实际上Insomniac一直都是独立开发商。Insomniac创始人Ted Price发表声明，表示此举并非背叛索尼，Insomniac将继续为索尼开发游戏，今后《抵抗》和《瑞奇与叮当》可能仍然会由他们开发，而这两个系列的版权属于索尼，因此仍然会是PS系主机独占。Insomniac的跨平台游戏将会是一个完全新作。

特报 SPECIAL 《ICO》即将高清化？

自从《战神1+2》高清版在PS3上推出并大获好评，玩家们纷纷呼吁SCE将PS2时代的其他经典也高清化。最近有传闻称Team ICO正准备在2011年第一季度推出《ICO》与《汪达与巨像》的高清版，而且同样是采用一张蓝光碟同时收录两款游戏的方式。索尼很可能会将该作作为Team ICO新作《最后的守护者》的预热，甚至以“Team ICO合集”的方式与该作同捆发售。

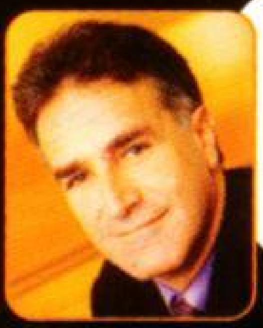
硬件 HARDWARE PSP2亮相E3？对应触摸屏与手机功能？

随着E3展的临近，“PSP2”的传闻再现江湖。知名游戏博客VG247最近宣称获得了内部资料，对传闻中的“PSP2”的各个细节进行了报道。该报道称PSP2将会有两个摄像头，正面和背面各一个。而在操作界面上，PSP2终于将采用触摸屏，不过仍然会像NDS一样配备游戏按键。PSP2可能就是传闻中的PSP手机，支持3G，不过报道中并未提到相应的移动通信服务供应商。PSP2使用的是4核CELL处理器，与PSP go一样，PSP2将不具备物理光驱，游戏采用下载的方式发行。至于PSP2的公布时间，传闻称将会是今年E3展，有一位内部人士称“99％确定会在E3上公布”。据说PSP2的游戏开发工具包和样机已经发到开发商手中，目标是在2011年内发售。另外有一个消息来源称PSP2的公布时间可能是TGS或者德国科隆Gamescom游戏展期间。

去年PSP的销量从1410万台降低到990万台，推出PSP的后续机种看起来很有必要，而且3DS今年就会上市，索尼以新掌机迎战似乎是合情合理。不过再次强调，以上报道均为未经索尼官方确认的传闻。

如果日本游戏业再不进化，还是保持现状，我认为我们将堕入地狱，再也没救了。

继稻船敬二之后，Capcom的另一位王牌制作人竹内润也发表了日本游戏产业“无药可就”的论断。



我们已经不再自大，有一家与水果有关的公司才是因其自大而频频见诸报章。

SCE澳大利亚常务董事Michael Ephraim最近暗示，苹果才是真正最傲慢自大的公司，而SCE已经没有久多良木健时代的傲慢作风。

业界声音

我们正对此（X360版《最终幻想Versus XIII》）进行内部评估，然后再做正式声明。

Square Enix社长和田洋一最近对日本媒体表示，目前他们正在研究是否将原定PS3独占的《最终幻想Versus XIII》也改为跨平台。考虑到E3临近，联想E3 2008发生的拍肩事件，和田洋一的这番话立刻在全球游戏论坛掀起激烈争论。

盗版杀死了很多出色的独立开发商，完全改变了我们的商业模式。

Epic Games总裁Mike Capps最近表示，过去Epic Games和很多优秀的开发商都是以开发PC游戏为主，而如今几乎都成为纯粹的家用机游戏开发商，主要原因是PC上的盗版率太高，盗版已经毁掉了PC游戏业。

业界声音

软件 SOFTWARE 斑斓新感觉，《索尼克色彩》公布！

世嘉对《索尼克》的多次改造都未能成功，今年世嘉将会面向低龄市场，再次为玩家带来全新面貌的《索尼克》新作。《索尼克色彩》（Sonic Colors）将于今年末在Wii和NDS上推出。

《索尼克色彩》仍然是一款高速动作冒险游戏，索尼克将会在主题公园般的世界中奔跑，从蛋头博士的魔爪中拯救色彩斑斓的外星种族。故事讲述索尼克星

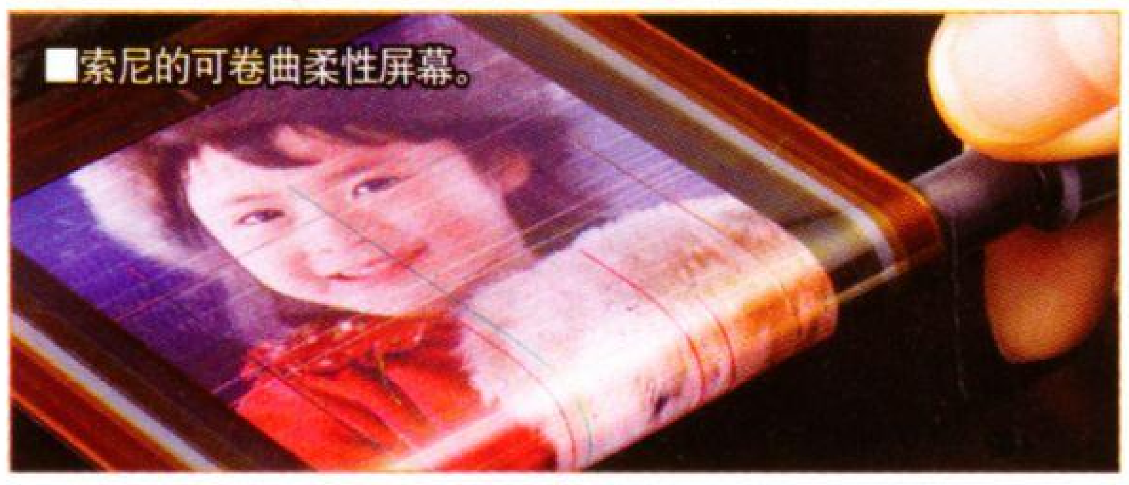
球的近地轨道上出现了奇异的游乐园，传闻说外星种族Wisp被蛋头博士关押在那里，该物种拥有独特的色彩能量。抵达游乐园后，索尼克发现他可以利用Wisp的力量拯救他们自己的同胞。

本作将以3D的画面和经典的2D玩法进行游戏。索尼克可以吸收Wisp释放的色彩能量，用其钻透地面，可以创造出新的道路。或者可以化身为一束蓝绿色的激光极速穿越关卡。

硬件 HARDWARE 掌机的未来？索尼柔性屏幕登场！

在一部掌机中占最大面积的部位是什么？当然是屏幕！不管工艺如何进化，由于掌机屏幕尺寸不能太小，因此掌机的体积如果变得太小不见得是好事——除非屏幕本身可以收缩。索尼最近公布了一款可以卷曲的柔性屏幕，如果将其用于掌机，当玩家不玩游戏时，也许可以将屏幕当作一层塑料膜一样卷起来藏匿于机身内部。

这款柔性屏幕展开后的屏幕尺寸为4.1英寸，解析度为432×240，屏幕本身的厚度只有80微米，确实是像塑料膜一样薄，使用的是有机发光二极管技术。索尼表示，这种柔性屏幕生产周期短、成本低、能耗低，具有很好的量产化前景。根据目前的测试，这种屏幕在卷返1000次后显示效果仍然不受影响，索尼将会不断提高其性能与耐用性，使其达到能应用于轻便式移动设备的程度。



■索尼的可卷曲柔性屏幕。

□网友根据索尼柔性屏幕设计的“PSP2”假想图。

▲将屏幕卷起后只剩下一根精致的短棒。

特报 SPECIAL EA启动“网络通行证”计划

为了遏制正在欧美兴起的二手游戏市场，EA曾经启动了“10美元计划”——购买《质量效应2》与《龙之世纪 起源》的一手游戏可以获得DLC下载码，下载到额外的游戏内容。而如果从朋友或者游戏店那里购买二手游戏，就只能另外再向EA支付10美元才能下载这些内容。现在“10美元计划”将会进一步升级，EA宣布从6月8日发售的《泰格·伍兹PGA巡回赛11》开始，EA的体育游戏将全面启动“网络通行证”计划。今后购买EA的体育游戏一手新作，可以得到一组访问密码，用此密码才能进行在线游戏。而如果购买二手游戏，必须要另外支付10美元才能获得“网络通行证”。

硬件 HARDWARE 初生计划售价将达149美元？

关于X360的“初生计划”，最大的谜团可能并不是它的操作感觉究竟如何，而是它的价格。自从去年E3展期间公布以来，关于这款体感操作装置的价格出现无数个版本的传闻，从50美元到200美元的版本都有。而最近又有报道称，初生计划的价格可能是149美元，届时还会推出一个与X360 Arcade版同捆的套装，定价为299美元。同一个消息来源还指出，初生计划将于10月26日全球同步发售。“初生计划”绝对不是最终定名，实际名称将会在E3展中公布。

特报 SPECIAL RPG双雄推动，SE盈利创历史新高

Square Enix最近公布了上个财年的财报。由于《勇者斗恶龙IX》和《最终幻想XIII》在同一个财年发售，SE的业绩创造了历史新高，盈利达278亿日元。SE的财年游戏销量为2666万套，也是该公司历史上的新记录。

该财年SE销量最高的游戏是《最终幻想XIII》，全球总销量为555万套。《勇者斗恶龙IX》排名第二，销量为426万套。排名第三的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》销量为324万套，而《王国之心 358/2天》销量为149万套。《勇者斗恶龙VI》NDS重制版销量为129万套，《正当防卫2》销量将近100万。SE预计本财年总游戏销量会降低到2400万套。本财年仍然会有《FF》和《DQ》的正统续作——《勇者斗恶龙IX》美版已经确定将于7月11日发售，由任天堂代理发行。而《最终幻想XIV》也将于今年发售，《最终幻想Versus XIII》也许有望于明年春季发售。

软件 SOFTWARE 《吉他英雄》新作转型为音乐冒险游戏

《吉他英雄》原本是Activision Blizzard的摇钱树，可惜随着音乐游戏热潮的消退，该系列销量直线下降。为了重振雄风，AB决定对其进行改造。今年的系列最新作名为《吉他英雄 摇滚战士》(Guitar Hero：Warriors of Rock)，本作最大的改变就是加入了冒险模式，融入剧情要素，讲述一群重金属乐战士寻找传说中的吉他，以及与“The Beast”战斗。

《吉他英雄 摇滚战士》是由Neversoft和Vicarious Visions合作开发，在收录的曲目方面主要是重金属摇滚乐。故事讲述摇滚之神被The Beast打败，并且被封印到石头中，他那把传说中的吉他从此失踪。吉他是他的力量之源。玩家要集合一个摇滚大军击败The Beast，在冒险途中将会找到传说中的吉他。玩家扮演的吉他英雄可以变身为兽人。

我认为明年我们会看到次世代主机上3D游戏将会占到15%～20%，而后年会达到50%。

育碧CEO Yves Guillemot日前表示，未来将会是3D立体游戏的世界，而且3D化的进程将非常迅速。

业界声音

特报 SPECIAL 蓝光促使消费者选择PS3

最近市调机构尼尔森对消费者购买PS3的原因进行了调查。结果表明，促使玩家选择PS3的首要原因是蓝光电影播放功能(占65%)，其次是“最近的降价使该主机达到了我能接受的价位”(63%)，其他主要原因包括“我喜欢它的游戏阵容”(62%)、“从PS2升级到PS3”(62%)、“朋友有PS3，想跟他们联机一起玩”(56%)，为了某款特定游戏而购买PS3的仅占12%。

INFO 新闻短波

Capcom西征遇阻

Capcom社长迁本春宏日前向英国《金融时报》透露，由于《生化尖兵》和《黑暗虚空》的接连惨败，Capcom已经放弃在西方开发新游戏品牌的努力。Capcom仍然会将游戏外包给欧美的游戏工作室，但仅限于Capcom已有的成熟游戏系列续作。

《暴雨》电影版

据好莱坞方面的消息，《暴雨》电影版招标已基本结束，Unique Features公司可能将会拍摄该片。

《现代战争2》地图包创PSN新纪录

《现代战争2》的Stimulus Package在X360上推出后，首周销量超过250万。而最近该地图版在PSN上推出，首周下载量也突破了100万，创造了PSN的首周下载量新纪录。

SE联手雅虎

Square Enix于5月21日宣布与雅虎合作开发一款网页游戏：《战国IXA》。这是一款可免费玩的历史模拟游戏，玩家的目标是建造军队，扩大地盘。

《质量效应》电影版

拍摄了《蝙蝠侠 黑暗骑士》的Legendary电影公司目前已经取得《质量效应》的电影版权，《我是传奇》的剧本作者Mark Protosevich可能会为本片写剧本，BioWare创始人Ray Muzyka和Greg Zeschuk将担任执行制片人。

山内溥盖医院

一家从事癌症治疗的新医院于5月18日在京都开张，这家投资75亿日元的医院几乎全部由任天堂前社长山内溥出资。该医院共8层，占地约8000平米。

半数X360用户欲购NATAL

市调机构OTX最近对1500个玩家的调查显示，56%的X360用户打算购买“初生计划”，其中有18%的玩家表示“非常想买”，玩家最希望用“初生计划”玩的游戏类型是FPS，其次分别是格斗、动作冒险、RPG和赛车游戏。59%的玩家表示价格是否够低是他们购买NATAL与否的主要决定因素。

Rockstar开发全平台新作

最近《GTA》开发商Rockstar开始为一款新作招聘物理程序师，这款新作不仅有PS3、X360和Wii版，也将有PSP和NDS版。

PS MOVE夏季发售？

最近一份来自游戏零售商BT Games的产品宣传册显示，PS3体感控制器Move可能将会在7月份发售。此前索尼层表示Move将于秋季发售，但是也不排除为了在“初生计划”发售前抢占先机而提前发售的可能性。

三大主机销量预测

咨询机构Strategy Analytics最近的一份统计分析报告指出，2010年第一季度，PS3在全球市场上的占有率提高到31%。预计今年PS3销量将达1400万台，Wii为1750万台，X360为1050万台。

《幽灵行动 未来战士》延期

育碧宣布原定于年末发售的《幽灵行动 未来战士》将会延期到2011年第一季度发售，延期的原因是今年圣诞商季FPS大作太多，市场竞争激烈。

Home结束公测

PS Home开发商Veemme的Kierk Ewing日前透露，今年末Home结束了两年的公测之后，将会进入正式运营阶段。Ewing说：“多数人认为Home是一坨屎，我敢说它绝对不是。”

PSN付费服务

SCEE总裁Andrew House最近在官方PS论坛的玩家问答板块中确认，传闻中的PSN收费高级服务确实存在，SCE社长平井一夫已经向各个分公司下达指示，该服务很快就会公布。House强调，目前的PSN免费服务仍将免费，收费服务是在此之外的高级内容，是Xbox LIVE也没有的新服务。

MMV削减游戏数量

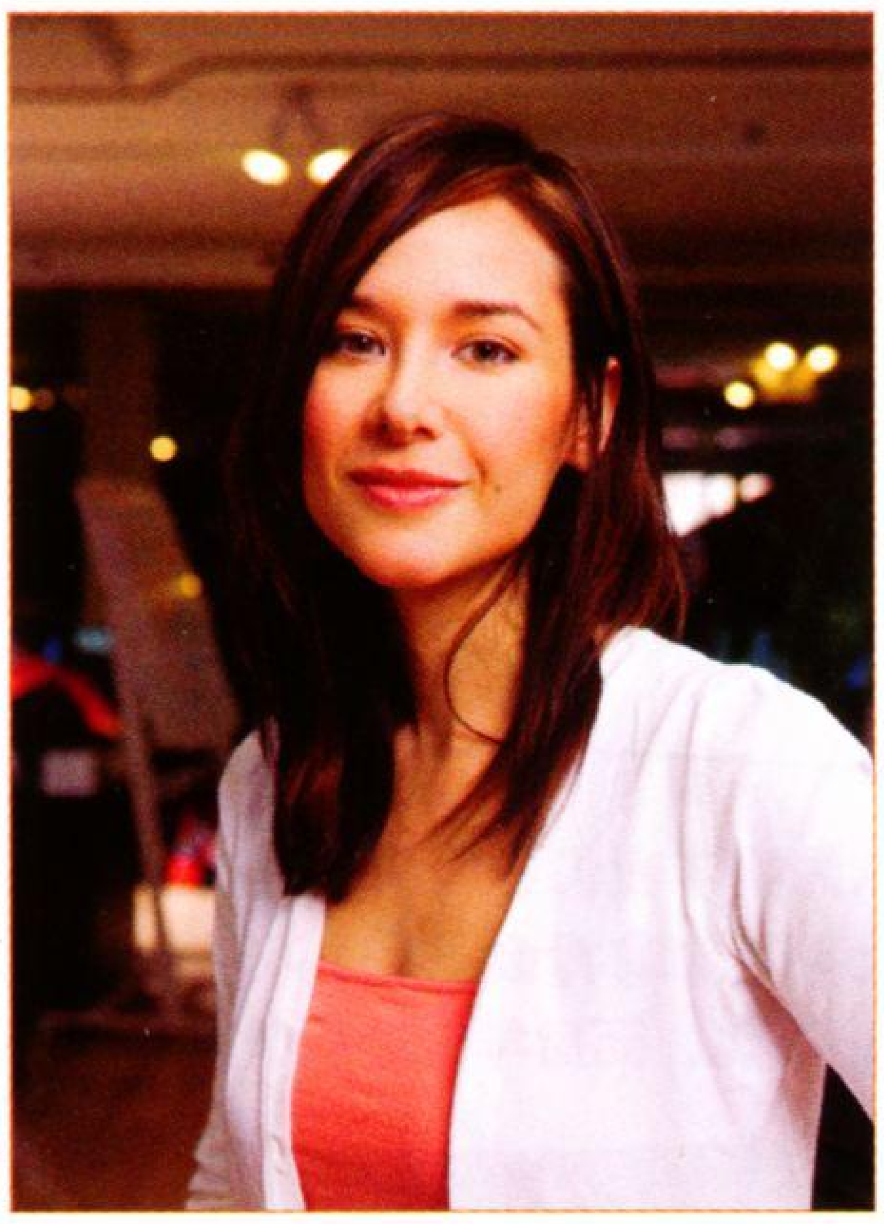
由于游戏销量普遍不佳，MMV近日宣布将减少每年发行的游戏数量，今年发行的游戏会减少到10款，其中有4款PSP游戏，PS3与Wii各2款，NDS和X360各一款。

《NBA Live》更名

EA宣布其王牌篮球游戏系列《NBA Live》将会更名为《NBA Elite》。在更名的同时，本作在系统上也将会有翻天覆地的变化。

《纹章之谜》重制登陆NDS

任天堂宣布将于今年内在NDS上推出《火炎之纹章 纹章之谜 光与影的英雄》。本作是1994年发售的SFC游戏《火炎之纹章 纹章之谜》的重制版。



特报 SPECIAL 婕德将接管《分裂细胞》新作

《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德目前掌管着新成立的育碧多伦多工作室，最近婕德透露，《分裂细胞》新作将会由他们负责开发。他说："蒙特利尔那边的所有核心团队成员都派到我这边了，我想《分裂细胞》非常适合多伦多。"

育碧多伦多工作室开发的《分裂细胞》新作将会采用蒙特利尔工作室使用的相同技术，除此之外还有另外一个3A级大作也在开发中。婕德表示，她的工作室不会做那些小型作品。"我们开办这个工作室不是为了做小项目、NDS或PSP游戏，我们是为了做3A大作而开张的。这样我们才能一开始就吸引到最优秀的人才。"

■育碧多伦多工作室外景。

婕德表示未来10年内，多伦多工作室的规模将会提高到800人，目前他们已经收到了2000多封简历。

毫无疑问，盗版是PSP面临的最大问题。

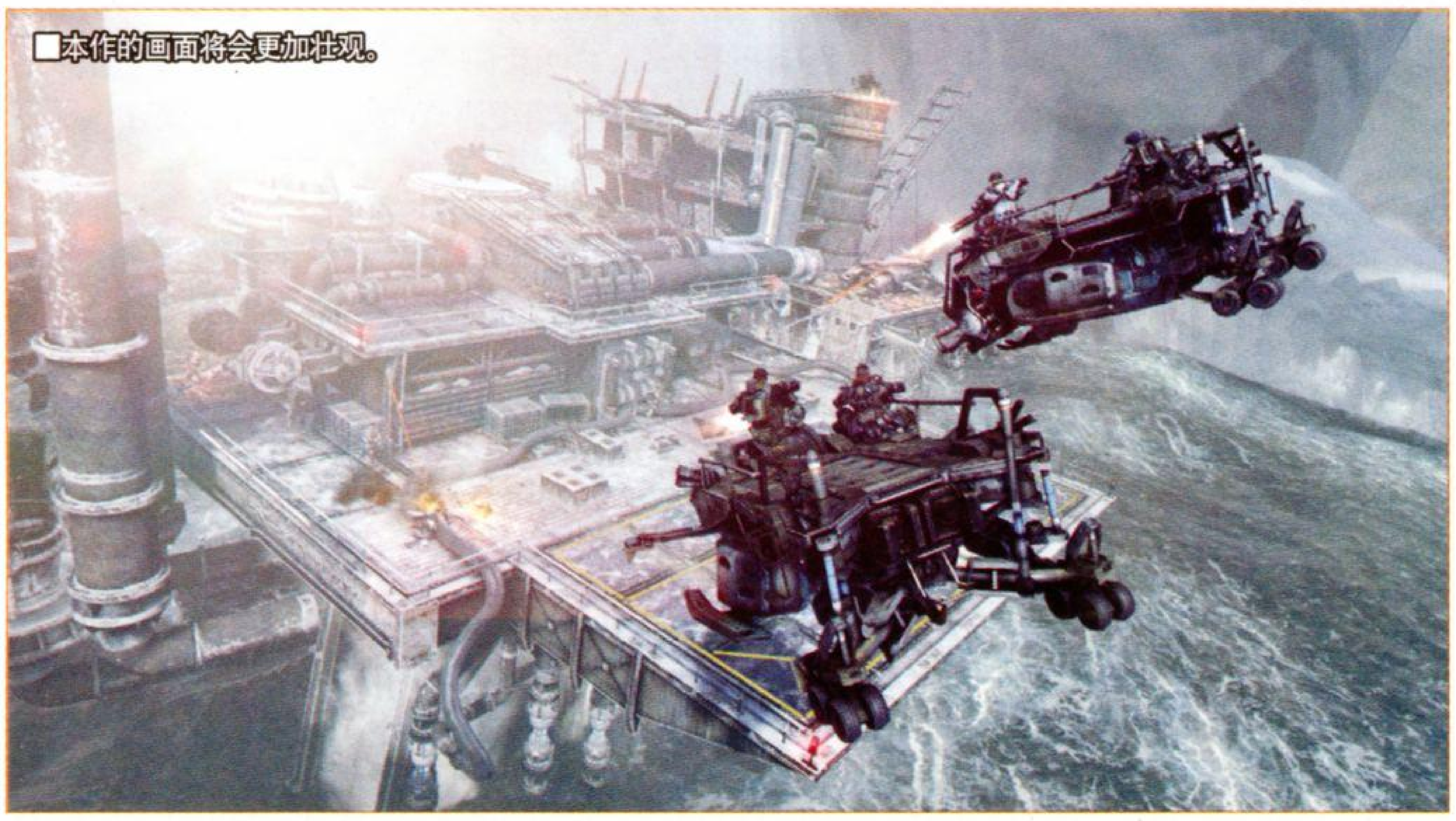
SCEA高级副总裁Rob Dyer日前表示，PSP在美国处境艰难的最主要原因是盗版猖獗，以至于软件商难以盈利，不愿开发PSP游戏。他透露游戏厂商目前已经想到了一种对抗盗版的新方法，通过一种新的加密方式可以保证游戏在60天内无法被破解。

业界声音

软件 SOFTWARE 《杀戮地带3》支持全3D，锁定明年5月？

索尼于5月下旬正式公布了《杀戮地带3》，除了画面全面进化外，本作还将支持3D立体显示模式，此外也将对应PlayStation Move体感操作方式。《未知海域2》的开发商顽皮狗也对本作提供了技术援助。据英国媒体报道，本作的发售时间可能是2011年5月。

本作将会增加不少新武器和道具，最令人关注的是可以让玩家浮空飞行的小型喷气机，按L1键就可以腾空而起，然后在空中短途飞行。本作也增添了不少强力武器，其中移动火箭发射器WASP可以在不到一秒钟的时间内发射9枚导弹，能够瞬间消灭海尔干的坦克军团。当然，如此强力的武器能够用到的机会不多，而且子弹有限。本作的近距离战斗系统有较大的改变，玩家可以一刀插入敌人的眼珠，再将刀旋转一圈，一举消灭对手。



■本作的画面将会更加壮观。

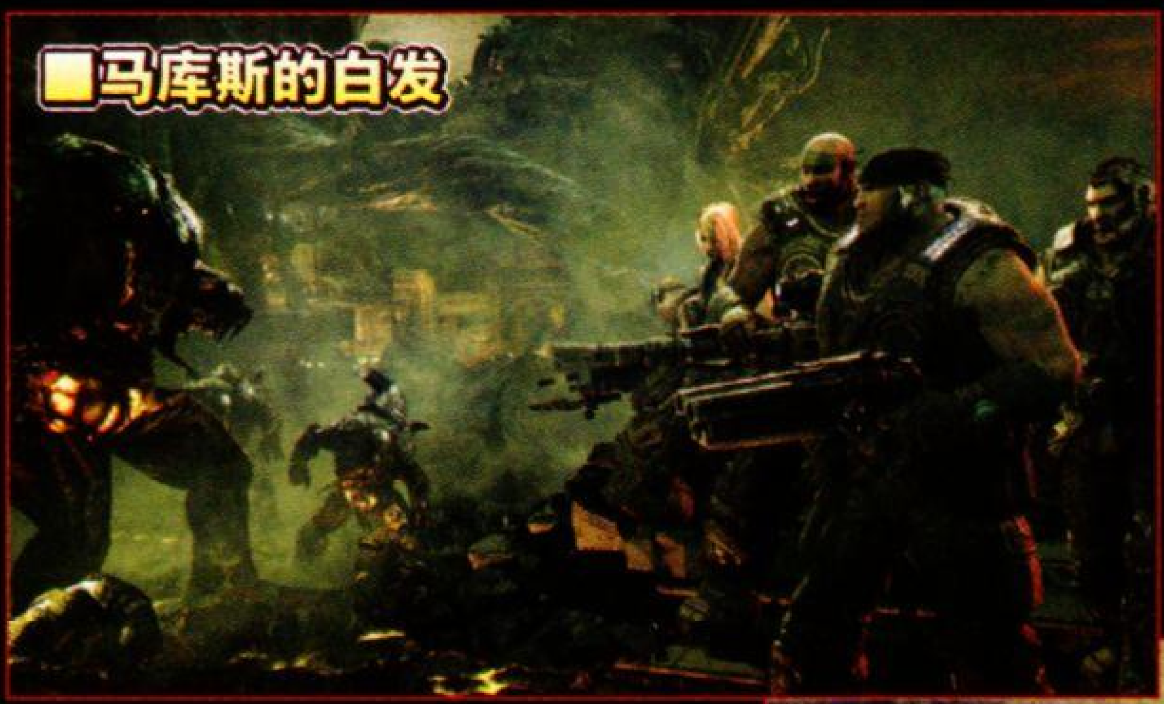
本作目前也演示了3D模式，难得的是3D模式与普通模式一样流畅，能够让玩家产生强烈的投入感，不过长时间游戏还是很容易产生晕眩。另据未确认消息指出，本作会有双人和四人的在线合作模式。

▲小型喷气机是本作的重要新增装备。

SCENE 图说新闻

■TGS主题海报

这就是今年的东京游戏展主题海报。老实说由各种游戏控制器构成的女性看起来实在诡异而吓人，也许是为了突出业界操作方式革命的新潮流。该海报的创作者是在广告杂志领域活跃的画师形部一平。今年TGS的口号是"游戏翻开新篇章"。



■马库斯的白发

在《战争机器3》中，不仅有了可操作的女战士，多姆蓄起了大胡子，马库斯也变得银发苍苍，除了剧情上的需要外，也许更沧桑的形象可以为三部曲终结篇增添悲凉感。

■CryEngine2的实力

Crytek的技术实力总是走在业界最前沿，作为其最新引擎技术的CryEngine3实力深不可测，不过若是论游戏画面，恐怕还是基于PC的CryEngine2强悍一些。最近国外的业余爱好者用CryEngine2制作了《孤岛危机》的中世纪地图，画面简直强到令人难以置信。

■米帅版克里斯

电影《生化危机 劫后余生》将会出现更多玩家熟悉的游戏角色，由《越狱》主演米勒饰演的克里斯也将与观众见面。与游戏中的硬汉克里斯相比，米勒还是显得有些奶油味。

SCENE

和平行者 一个MGS分裂出来的细胞

潜龙谍影 和平行者

■ PSP ■ Konami

■ 2010年4月29日发售

“《潜龙谍影》系列”在这个星球上的知名度太高了，以至于每一作问世时的动静都让人不得不侧目。人们不禁会想这么大的名气究竟是从哪里来的？PS上第一作的完美程度立下了口碑；PS2上第二作的“重大”悬念和电影化表现再次征服了世界；第三作“复刻”了初代的完美，并且在剧情上达到系列的巅峰；PS3的第四作，整个制作组真是把吃奶的力气使了出来，与其说是为了“再创辉煌”都不如说是“力保晚节”，结果拿出的作品让全世界平静地点点头——“恩，满分。”完了。除去激情除去爱，冷静地说这就是“《潜龙谍影》系列”的历史也是它名气的由来。小岛秀夫自己多次表示不愿意再做这个系列了，这是明智之举。小岛秀夫诚然是个聪明人，知道物极必反的道理，多么好吃的菜，吃习惯了也会出问题。但是资本家毕竟是利益的怪兽，怎么可能容忍一块金字招牌就此雪藏。这便是矛盾之源。

解决这个矛盾的产物就是《潜龙谍影 掌上行动》。其实让人惊讶的是：多年前系列的故事竟巧妙地为新时代的游戏模式留下的一条路。此话怎讲呢？最初的故事里就提及了BIGBOSS的雇佣兵军（PMC），而多年后的今天联机模式成为了打枪类游戏重头戏，故事中的这个伏笔为今天的游戏模式留下了很适合发挥的素材。小岛秀夫要是当初真的预料到这一切，恐怕他真的是神了……在剧情方面，整个系列随着主角的死基本上没什么可发挥的地方了。只能相对弱化剧情，在新模式上下功夫，又不能过于冒进引来反感，聪明至极的小岛首先拿出了《掌上行动》作为探路石。这快探路石还是起到了它的作用，探到了玩家对于剧情薄弱的微词和对联机模式的肯定，于是这次的《和平行者》也顺理成章的问世了。公布之初小岛打出了——“MGS史上最强剧情”的宣传牌，让人半信半疑又不敢不期待。实际来看，是否是史上最强剧情暂且不提，肯定是“系列最强剧情”的后传这一点倒是不假。一代的剧情是为游戏服务的，为系列的发展留足了空间，也是小岛构思的核心；二代让玩家长时间“看电影，听幻灯片讲座”的游戏体验受到了不少的批评；三代在剧情上达到了一款电子游戏不应有的高度，完全没有美国片的水分和日本式的矫情，戏剧冲突和人物刻画登峰造极；四代为一切画上了完美的句号，其中的人文关怀和对未来军事理念的推测让不少玩家嘴角上扬。玩家爱“《潜龙谍影》系列”的剧情，因为它既有美国大片的曲折火爆，又富于东方人在武者精神层面的执着。但是它结束了。《和平行者》只是继续了三代之后的一段故事，它精彩有余，但在系列固有的“MGS味”剧情的表现上已经显得力不从心了。既然目前小岛和厂商都无意为整个系列的剧情开辟一条全新的路，我们就只能把《和平行者》们当成系列分裂出来的细胞了。而且就目前的形式来看很可能会继续分裂，去年E3公布的以雷电为主角的动作游戏想必也会打剧情牌，再之后的XX也很有可能对系列剧情的某部分进行补完。甚至与各种商业品牌的合作中也体现出了这款游戏多元化发展的思路——一部故事的所谓根基和母体，往后不断分裂“小细胞”似乎是未来系列的发展方向。这种细胞分裂是很好的生存手段，但是会出现一个问题：对剧情痴迷的老玩家未必会追着新的游戏类型去尝试；喜欢新游戏模式的玩家也未必有多在乎其中“MGS”的故事。渐渐地，这些分裂出来的细胞会变成什么是值得期待的。

记得当年“《分裂细胞》系列”出世的时候，欧美一家媒体曾第一时间放出来过这样一条评语——斯内克死了。游戏出来以后只能说是不温不火，确实替欧美谍报潜入类游戏竖起了一杆大旗，但也没有到一枪毙了斯内克的地步。最初的《分裂细胞》走的就是好莱坞大片路线：高科技装备、孤胆英雄、拯救世界的同时顺便环游了一下世界；多分枝的潜入方法配合Xbox当时的高阶画面让玩家认同了欧美制作组的实力。这个游戏如今一步步改革，一步步探索，到今天的《分裂细胞 断罪》终于走出一条“精品罐头”的康庄大道。山姆拯救世界的故事不能算差，但是顶多是让大部分玩家“乐呵乐呵”的程度，最开始也没有多少人打算把《分裂细胞》的剧情和《潜龙谍影》的剧情放在一起较量，这是没法较量的，走的不是同一条路。《分裂细胞》的故事更像是美式单元剧：总体有联系，单章任发挥。这个模式很好地保障了续作的持续性，适应当今游戏界快餐化的倾向，所以今天的“《分裂细胞》系列”才有力量不断进化、不断成为更高的精品。“《潜龙谍影》系列”的剧情是一部传奇，其中的包容和内涵会在游戏历史上留下自己应有的地位，斯内克作为一个有欧美人面孔的“日本武士”会成为一代偶像和品牌代言人。

补记

《潜龙谍影 和平行者》和《分裂细胞 断罪》都是优秀的游戏。除去一些满目的爱意和盲目的排斥，我们可以看见两个系列的未来是微妙的：“潜龙谍影”会不断“分裂细胞”，《分裂细胞》反在一部部革新进化。

■“《分裂细胞》系列”不断推陈出新，让人看到了育碧的努力与进取。

□《潜龙谍影 和平行者》在欧美的销售前景值得关注

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2010 年 5 月 3 日～ 2010 年 5 月 9 日

1 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 NDS

上周 1 位

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

■ Square Enix ■ 2010 年 4 月 28 日发售■角色扮演■ 5200 日元

对于喜欢收集和育成要素的玩家来说又是一款噩梦般的游戏。虽然捉怪配合的基本玩法没有改变，但新增的怪物、特性等设定还是让培养的过程充满乐趣。强化的联机系统是游戏的另一大卖点，无论近距离对战还是上网切磋都能大大缩短收集全怪物所需耗费的时间。

本周：252 862 套　　累计：876 505 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 2	潜龙谍影 和平行者 メタルギア ソリッド ピースウォーカー	■ 2010 年 4 月 29 日发售 ■ Konami ■动作射击	◆本周 140591 套 ◆累计 574957 套	PSP
↑ 3	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 46690 套 ◆累计 3639339 套	Wii
↑ 4	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 33342 套 ◆累计 3190794 套	NDS
↑ 5	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■ 2008 年 4 月 10 日发售 ■ Nintendo ■竞速	◆本周 32340 套 ◆累计 2692831 套	Wii
↑ 6	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 23314 套 ◆累计 1887528 套	Wii

7 超级街头霸王 IV PS3

上周 3 位

スーパーストリートファイター IV

■ Capcom ■ 2010 年 4 月 28 日发售■格斗■ 4800 日元

游戏并非在前作的基础上单纯地进行强化，而是加入了众多全新角色和连技的诚意之作。对所有角色性能和平衡性进行调整使更多的玩家能够在对战中找到足够的乐趣，丰富的挑战模式则是对核心玩家的严峻考验，绝对会让你有一种玩不过来的感觉。

本周：20 084 套　　累计：100 966 套

8 口袋妖怪突击队 光之轨迹 NDS

上周 - 位

ポケモンレンジャー 光の轨迹

■ Nintendo ■ 2010 年 3 月 6 日发售■动作冒险■ 4800 日元

因为官方持续不断地更新本作的下载任务，所以即便是游戏已经发售两个多月，其在玩家中的热度也丝毫不减。通关之后才是游戏的开始一直都是这类“育成游戏”的经典设定，要想收集到全部的口袋妖怪，没有足够的毅力与耐心可是不行的。

本周：20 007 套　　累计：466 151 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑ 9	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■ 2009 年 6 月 25 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 15902 套 ◆累计 1230551 套?	Wii
↓ 10	尼尔 伪装者 ニーア レプリカント	■ 2010 年 4 月 22 日发售 ■ Square Enix ■动作角色扮演	◆本周 15858 套 ◆累计 96921 套	PS3

本周的冠军继续由《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》保持，如果不出意外的话，下周它的累积销量就会突破百万大关，而达成该成绩的速度则比前作整整提前了两周。另一方面，首次转战 PSP 平台的《潜龙谍影 和平行者》凭借系列自身的影响力，以及其他品牌的联动效应达到了厂商预期的目标，仅用两周时间就达成 50 万的销量，单周 10 万以上的销售成绩在 PSP 游戏中也处于相当靠前的位置。

2010 年 5 月 10 日～ 2010 年 5 月 16 日

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 1	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	■ 2010 年 4 月 28 日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	◆本周 126096 套 ◆累计 1002601 套	NDS

2 潜龙谍影 和平行者 PSP

上周 2 位

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

■ Konami ■ 2010 年 4 月 29 日发售■动作射击■ 4800 日元

本作充实的内容和超高的素质可以让玩家连续奋战数百个小时也不觉得厌烦，128 个“EX 任务”不仅可以单打独斗，还能与好友协同作战。BIG BOSS 亲手创建的“无界之师”必定深深打动了每一个体验过本作的玩家，将其视为系列的正统续作也不为过。

本周：62 887 套　　累计：637 844 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
→ 3	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■ 2009 年 12 月 3 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 18843 套 ◆累计 3658182 套	Wii
→ 4	朋友聚集 トモタチコレクション	■ 2009 年 6 月 18 日发售 ■ Nintendo ■模拟育成	◆本周 16035 套 ◆累计 3206829 套	NDS

5 薄樱鬼 游戏录 PSP

NEW

薄樱鬼 游戏录

■ Idea Factory ■ 2010 年 5 月 13 日发售■文字冒险■ 5800 日元

游戏中玩家的主要目的就是与新选组的帅哥们发展出让人羡慕的爱情。副标题之所以叫“游戏录”，是因为游戏过程不再是通过文字游戏传统的选项来推进剧情，而需要玩家完成特定的小游戏才能博得心仪对象的好感，属于纯 FANS 向的外传作品。

本周：15 569 套　　累计：15 569 套

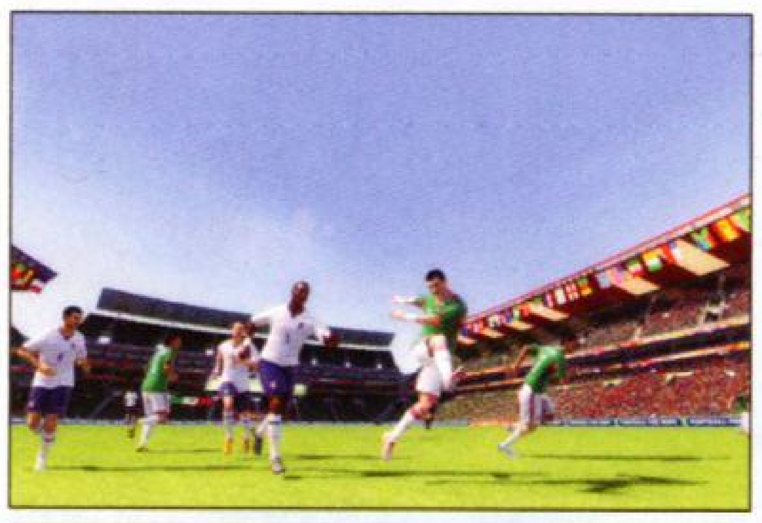
排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 6	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	■ 2008 年 4 月 10 日发售 ■ Nintendo ■竞速	◆本周 12881 套 ◆累计 2705712 套	Wii
↑ 7	尼尔 伪装者 ニーア レプリカント	■ 2010 年 4 月 22 日发售 ■ Square Enix ■动作角色扮演	◆本周 12662 套 ◆累计 109583 套	PS3
↓ 8	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 12536 套 ◆累计 1900064 套	Wii
↓ 9	超级街头霸王 IV スーパーストリートファイター IV	■ 2010 年 4 月 28 日发售 ■ Capcom ■格斗	◆本周 12036 套 ◆累计 113002 套	PS3

10 2010 南非世界杯 PS3

NEW

2010 FIFA ワールドカップ 南アフリカ大会

■ EA ■ 2010 年 5 月 13 日发售■体育■ 4800 日元



为了让更多玩家体验到世界杯的无限魅力，本作不仅增加了从未玩过足球游戏都可以轻松上手的“两键”操作模式，而且还对球员奔跑变向时的惯性进行了调整，让玩过其他同类游戏的玩家也能轻松上手。当然游戏在世界杯期间会在每场比赛结束之后进行及时更新也是一大噱头。

本周：10 373 套　　累计：10 373 套

由于本周正值日本黄金周刚刚结束，所以各大厂商也都刻意避开了这段时间发售新作。上榜新作中，《薄樱鬼 游戏录》的首周销量比 PSP 的前作有所提高，从一个侧面反映出日本女性玩家对品牌普遍拥有较高的忠诚度。而采用多平台策略发售的《2010 南非世界杯》则没有那么走运，4 个版本的首周累计销量竟然只有前作 5 个版本总和的一半，足以表明“《WE》系列”在日本本土不可动摇的地位。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

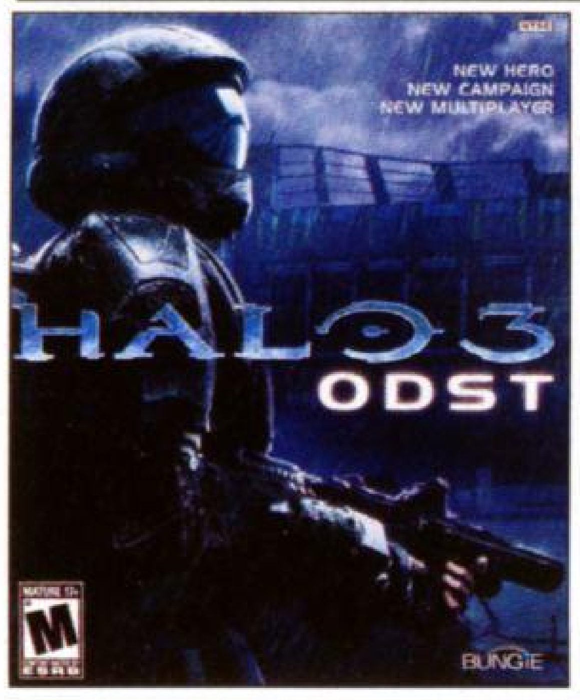
USA VIDEO GAME SALES CHART

2010年5月2日～2010年5月8日

1 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：4 ◆本周 62746套 ◆累计 6583028套 Wii

2 口袋妖怪 心之金·魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010年3月14日发售 ■角色扮演■上周排位：3 ◆本周 60104套 ◆累计 2145120套 NDS

3 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 53038套 ◆累计 6356201套 Wii



4 光环3 神兵天降 Halo 3:ODST X360

■Microsoft ■2009年9月22日发售■主视角射击■上周排位：–

虽然是以“资料片”的形式推出，但游戏的内容却相当充实，可以带领玩家用不同的视角去体验人类与星盟曾经经历的激烈战斗。偏短的单人战役模式只能算是开胃菜，游戏真正的亮点是玩法更为丰富的多人模式，尤其是熟悉规则后相当容易上瘾并沉迷其中。

本周：47 407套 累计：3 644 251套

5 分裂细胞 断罪 Tom Clancy's Splinter Cell:Conviction
■Ubisoft ■2010年4月13日发售 ■动作■上周排位：5 ◆本周 45767套 ◆累计 587958套 X360

6 超级街头霸王IV Super Street Fighter IV
■Capcom ■2010年4月27日发售 ■格斗■上周排位：1 ◆本周 45337套 ◆累计 170892套 PS3

7 跳舞吧 Just Dance
■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：– ◆本周 44185套 ◆累计 1182797套 Wii

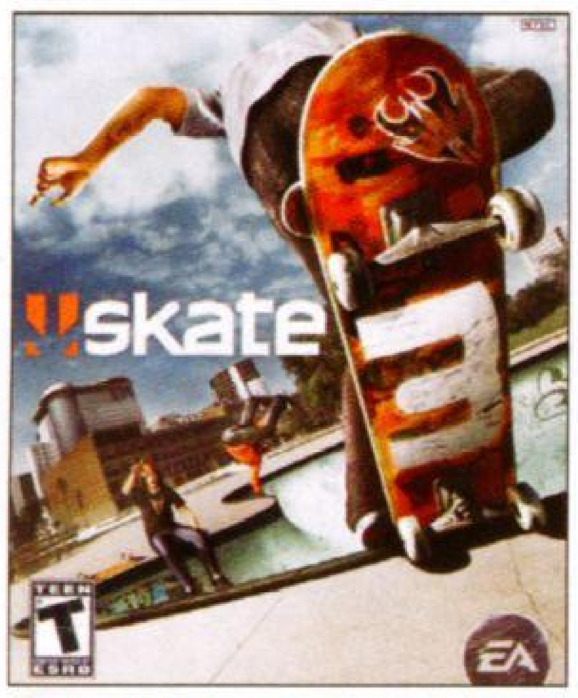
8 超级街头霸王IV Super Street Fighter IV
■Capcom ■2010年4月27日发售 ■格斗■上周排位：2 ◆本周 40298套 ◆累计 156620套 X360

9 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：6 ◆本周 37090套 ◆累计 5324833套 Wii

10 使命召唤 现代战争2 Call of Duty:Modern Warfare 2
■Activision ■2009年11月10日发售 ■主视角射击■上周排位：10 ◆本周 34393套 ◆累计 7269803套 X360

2010年5月9日～2010年5月15日

1 失落的星球2 Lost Planet 2
■Capcom ■2010年5月11日发售 ■动作射击■上周排位：– ◆本周 99744套 ◆累计 99744套 X360



2 极限滑板3 Skate 3 X360

■EA ■2010年5月11日发售■体育■上周排位：–

游戏最值得人称道的地方就是加入了大量全新的滑板动作，配合功能强大的地图编辑器，任何玩家都能设计出极富个性的场地来表演自己专属的花式动作。新作比较明显的缺点还是前几作就遗留下来的老毛病，行人和对手的AI经常会让人哭笑不得。

本周：94 711套 累计：94 711套

3 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009年7月26日发售 ■动作■上周排位：3 ◆本周 73532套 ◆累计 6429733套 Wii

4 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009年11月15日发售 ■平台动作■上周排位：1 ◆本周 69623套 ◆累计 6652651套 Wii

5 失落的星球2 Lost Planet 2
■Capcom ■2010年5月11日发售 ■动作射击■上周排位：– ◆本周 55170套 ◆累计 55170套 PS3

6 口袋妖怪 心之金·魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010年3月14日发售 ■角色扮演■上周排位：2 ◆本周 47725套 ◆累计 2192845套 NDS

7 光环3 神兵天降 Halo 3:ODST
■Microsoft ■2009年9月22日发售 ■主视角射击■上周排位：4 ◆本周 45051套 ◆累计 3689302套 X360

8 极限滑板3 Skate 3
■EA ■2010年5月11日发售 ■体育■上周排位：– ◆本周 43250套 ◆累计 43250套 PS3

9 跳舞吧 Just Dance
■Ubisoft ■2009年11月17日发售 ■音乐■上周排位：7 ◆本周 40327套 ◆累计 1223124套 Wii

10 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009年10月4日发售 ■动作■上周排位：9 ◆本周 38280套 ◆累计 5363113套 Wii

新作打榜

随着世界杯比赛日程的逐步推进，每年必定一作的“《FIFA》系列”也开始同步在日本和美国地区推出，凭借多平台发售的优势占据了榜单中不少的席位。日本游戏市场方面为了避开一年一度的黄金周，大多数新作都集中在5月之前推出，以保证有足够的软件消化时间，美国方面近两周则有多款日式游戏的美版推出。

日本新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年5月3日～2010年5月9日			
23	X360	超级街头霸王IV	2010.4.28
27	PSP	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	2010.4.29
33	PSP	皇家新娘 棱镜物语	2010.4.28
40	X360	细胞分裂 断罪	2010.4.28
43	NDS	火影忍者 疾风传 忍术全开！	2010.4.22
2010年5月10日～2010年5月16日			
15	NDS	TRICK DS版 神隐之馆	2010.5.13
17	X360	地铁2033	2010.5.13
20	PSP	2010南非世界杯	2010.5.13
22	PSP	一骑当千 交叉冲击	2010.4.28
37	X360	2010南非世界杯	2010.5.13

本作是人气日剧《Trick》的改编游戏，保留了解决超自然现象的主题，但故事是完全原创的。游戏中玩家需要通过与目击证人的对话来收集“证言卡片”，然后再通过在独有的“推理辅助地图”上排列卡片来逐步揭开事件的真相。

美国新作一览

排名	机种	游戏名称	发售时间
2010年5月2日～2010年5月8日			
26	X360	钢铁侠2	2010.5.4
27	X360	阿加雷斯特战记	2010.4.27
40	PS3	钢铁侠2	2010.5.4
44	X360	2010南非世界杯	2010.4.27
46	PS3	2010南非世界杯	2010.4.27
2010年5月9日～2010年5月15日			
11	PS3	3D点阵英雄	2010.5.11
25	PSP	火影忍者疾风传 终极觉醒	2010.5.11
30	NDS	新超级马里奥兄弟	2006.5.15
47	PS3	横行霸道 自由城轶事	2010.4.13
49	X360	质量效应2	2010.1.26

本作除了各种爆破和声光效果能够让FANS体会到钢铁侠的强大外，糟糕的关卡设计和重复的游戏方式很快就容易让人感到厌倦。如果你曾经看过电影，游戏中原创的故事和在电影中没有登场的敌人也许会让你有兴趣体验一番。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	5月3日～5月9日	5月10日～5月16日
1	PSP	1 035 179台	35 233台	24 475台
2	Wii	770 679台	31 399台	17 570台
3	PS3	737 174台	26 185台	20 463台
4	NDSi LL	541 989台	26 733台	15 879台
5	NDSi	435 972台	15 739台	9 990台
6	NDSL	107 942台	3 921台	2 695台
7	X360	71 429台	4 278台	4 370台
8	PS2	39 458台	1 491台	1 293台
9	PSP go	35 132台	1 464台	871台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE ※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5月16日～5月22日	5月23日～5月29日
1	PS2	52 043 257台	15 021台	14 530台
2	NDS	46 689 572台	145 112台	120 417台
3	Wii	33 081 726台	105 448台	100 993台
4	X360	22 917 616台	70 558台	60 585台
5	PSP	19 321 085台	21 245台	18 010台
6	PS3	13 734 389台	65 617台	50 202台

上表中的NDS包括NDSL、NDSi的销量；PSP包括PSP go的销量

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

使命召唤 黑暗行动	Activision Blizzard		主视角射击
多机种	Call of Duty: Black Ops		美版
	预定2011年11月9日发售	对应多人在线模式	59.99美元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

冷战幕后，你不知道的黑暗行动

《现代战争 2》成为有史以来销售额最高的第三方游戏，这给《使命召唤》的另一个开发团队 Treyarch 带来了很大的压力，尤其是在 Infinity Ward 叛乱事件之后，销售额超过 40 亿美元的“《COD》系列”将由 Treyarch 挑大梁，他们能否担此重任？

Infinity Ward 摆脱二战，走向现代战争之后，使《COD》走向了新的高度。而 Treyarch 首次脱离二战，由他们开发的冷战题材新作是否也会让《COD》再次迎来一次脱胎换骨的进化？

冷战中的黑暗部队

《使命召唤 黑暗行动》最大的特征可以总结为三个字：“多样性”。这并非传闻中的越战游戏，虽然它也有越南战争的部分。根据 Treyarch 透露的一些剧情细节，虽然玩家将会在丛林里与越军战斗，但是他们并非本作的真正敌人。玩家扮演的是“研究及行动组”(SOG)的成员，这是一个由美国中央情报局（CIA）批准成立的小团队，他们不遵照美国对外公开的军事行动准则行事，而是以更为有效但也更容易引起争议的方式作战，而他们的行动一旦被发现，美国会矢口否认与之有任何关系。本作也会像过去的系列作一样从多个士兵

▲本作中你将遇到的敌人不止是越军，战斗将发生在全球多处。

©2010 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks and Black Ops is a trademark of Activision Publishing, Inc.

的角度展开，不过每个士兵都是精英中的精英，负责的是秘密作战任务。

目前公布的第一个任务是发生在越南战争的“春节攻势”期间。SOG 相信苏联在某处与越南进行秘密交易，很可能暗中向其提供军火。于是他们驾驶直升机前往目的地，对多处屋顶进行轰炸，SOG 战士们用绳索从直升机上降落，在降落的同时也可以朝敌人射击。这段战斗场面是标准的《COD》式火爆体验，在直升机上俯瞰地面时，可以感受到本作强烈的视觉震撼。无论是更逼真的浓烟效果，还是更清晰的人物建模，乃至场景中更火爆而混乱的反应，都更有战争大片般的真实感。而且从这段 DEMO 中也可以看出，本作的画面风格与前作有很大的差异。

▲本作中将会有大量秘密行动的任务。

龙之吐息

从直升机上降落到建筑物内部之后，进入一段对《COD》来说有些罕见的寂静的行动阶段。然后跟在队友身后，悄声走向前方门口。一个越军士兵突然冲了过来，就在这时，队友一把将其抓住，抽出一把军刀直插进对方的喉咙。接着他扔给主角一把 SPAS-12 霰弹枪，里面装上了被称为“龙之吐息”的燃烧弹。用这把枪将隔壁房间的两个士兵烧成火炬，看着敌人身上冒起熊熊火焰，痛苦地呼嚎，你可能会产生这样的疑问：这种残酷成性的疯狂弹药真的符合史实吗？美军真的曾在二战中如此残忍地杀敌？Treyarch 聘请了一位历史军事顾问——陆军中校 Hank Keirsey 为本作提供了指导。Treyarch 工作室主管 Mark Lamia 说：“在这个世界里，对于这些士兵来说一切都是有可能的。”SOG 所要求的所有武器都获得了上司的批准，他们显然并不在乎这些武器的成本。

在楼内移动的时候，会遇到几个十分难缠的越军士兵。不幸的是，他们靠窗户太近，而在外面盘旋的我方直升机只需稍一靠近，高速转动的直升机叶片破窗而入，将敌人生生斩成两半，被斩断的尸体跌出窗外掉落到下方的街道上。

走到楼外之后，街道场景与《现代战争》之前的二战时代《COD》非常相似。接着碰到了美军的正规军，他们很快就认出主角团队。“等等，你们不是 SOG 吗？”一位受伤的士兵认出了主角一行佩戴的袖章，他把无线电交给了主角。通过特殊暗号获得了无线电另一头的确认之后，对方批准实施全面空中火力支援，接着是展开全面反击的时候了。

通过移动画面上的准星，瞄准一座看起来有最多敌人的楼房。他们躲在高层，自以为占尽地利优势，却不料正好成为空中火力的瞄准目标。不到一会儿，一架武装直升机呼啸而来，轻而易举地就把整个地区的敌人消灭了。在地面上，前方还有一支突击队阻碍玩家前进。点击一下对讲机，说了几句话之后，敌人就完全被我方的空中盟友们以强大火力制压了。最后挡在前方的一辆坦克还是被武装直升机炸毁。

◀呼叫空中支援，很快就干掉了多个房间中成批的敌人。

空中死神
你可以呼叫直升机朝着有大批敌兵的建筑物猛烈开火，这时将会见识到本作画面的明显进化。

自己的声音
虽然本作仍是FPS，但是为了把主角的形象塑造得更丰满，本作为镜头中看不到的主角也添加了配音。刚开始听到“自己”的声音时，你可能会纳闷“是谁在说话呢？”

盟友
与过去一样，在你作战时，身边总是有多名NPC战友，而最重要的盟友将会是空中盘旋的直升机。援兵的出现方式更加自然，例如你会看到直升机上降落下来一个士兵陪你并肩作战。

多人模式的已知细节

目前 Treyarch 对于本作的多人模式并未透露太多，但 Mark Lamia 表示，本作相当于是一款“三合一”的游戏：单机游戏模式、多人模式与合作模式都相当于是一款独立的游戏。目前关于多人模式可以确认的几点包括如下：

●载具将会归来，但“与《战火世界》中的使用方式截然不同”。

●将会收录合作模式专属的独立关卡，至于《战火世界》中备受好评的纳粹丧尸模式是否归来并未得到确认。

●Treyarch正在考虑进行多人模式的公测。

●Treyarch将会根据玩家对《战火世界》的意见反馈改进多人模式。

●本作在开发初期就在同步制作多人模式，实际上有些地图是先做了多人模式再用来制作单机模式。

●“创建兵种2.0”让玩家能够以前所未有的方式定制自己的战士，包括携带的武器道具等。

■与《战火世界》相比，本作的画面进化非常明显。

从天而降

《黑暗行动》也有一些任务让人想到《现代战争 2》，比如“WMD”。这是一个秘密行动任务，发生在冰雪覆盖的乌拉尔山脉，山崖上寒风呼号。在这个任务中，先是操控 SR-71 黑鸟号侦察机锁定了敌人的方位，然后通过绳索从悬崖峭壁上攀爬降落，降落的过程可以自己控制。以 X360 版为例，首先是按住 LT 键让双腿蓄力，松开按键后双腿就会朝着崖壁一蹬，然后身体开始滑落，按 RT 键就可以抓紧绳索停止下滑。逐步降落后，最后双腿用力一蹬，冲破了山中基地的窗户。这时会触发一段慢动作状态，先是透过玻璃将一个最近的敌人一枪爆头，这样破窗而入之时会安全一些。进入基地后不久就发现果然有俄罗斯人躲在里面。

一段混乱嘈杂的枪战之后，任务进入到宁静阶段。下面需要尽可能隐藏行踪，不要发出太大的响动，所以连手上握着的武器也变成了弩枪。接着会看到前方有两个敌人在巡逻，看到他们背朝着我们，一位战友叫到：“你挑一个。”于是按一下弩枪的望远镜，就可以开始瞄准，再按一下可以把镜头拉近，扣动扳机后将敌人悄无声息地干掉。弩枪还有第二种发射模式：爆炸提示。瞄准目标时，等到绿光闪烁三下之后发射，就会射出顶端有炸药的弩箭。一声大爆炸引起了整个山中基地所有敌人的注意，然后进入狂热的战斗阶段。而这只不过是热身，在这场战斗之后，爆炸引发了雪崩。这时要迅速冲向一个崖壁，然后纵身飞跃，降落的过程仍然可以用摇杆控制。可惜靠近地面的时候，Treyarch 结束了演示。

■安静而致命的弩枪将会是本作非常实用的武器。

黑暗行动

Treyarch 演示的第三个关卡叫做“Victor Charlie”，一开始就是一段激烈场面：直升飞机坠毁到香河。玩家有几秒钟的时间干掉两个越军士兵，但直升机残骸正在往下沉，主角要努力挣扎逃脱机舱，不断猛按 X 键将门踹开。在水中终于脱出机舱，接着游向最近的捕鱼船。这艘船正在靠近飞机残骸，掌舵者是另外一位越军士兵，爬上船后可以把他抓来当肉盾，同时朝船上的另一个敌人射击。最后的一枪爆头采用《黑客帝国》式慢镜头处理，可以看到子弹慢慢旋转穿透敌人的头骨。

这一切都是发生在电光火石之间，战斗结束后，又转向秘密行动部分。与战友一起在一间房舍内行动，周围再次安静得有些诡异。两个越军士兵正在酣然沉睡，将最近的一个敌人干掉，抽出匕首扎到他的脖子里。在附近碰到了第三个伙伴，接着各自拿上 C4 炸弹分头行动，潜入水底，将炸弹安在木屋的木桩底部。在潜水时，突然有具尸体被抛落水中，就沉到主角正前方，血雾染红了整片水域。

战斗再次爆发，另一架直升机在头顶上嗡嗡作响，眼看着就要在附近坠落。不远处的城壕上有一座炮台正朝我方猛烈炮击。拿起 M202 火箭筒，在激烈的爆炸声中炸掉茅屋，轰掉炮艇，消灭越军与可恶的炮台。最后我们的战队抵达一个深坑的前方，先往里面扔一颗手榴弹，然后进入到下方的地道。这时只能右手持手枪，左手拿手电筒靠在手枪下方。与主角一起行动的是另外一名队友，有点像《战火世界》中的 Reznoz。突然右前方传来响动声，主角出于本能就开了枪，队友皱着眉头，骂他太鲁莽。这一段可以看到本作出色的动态光影效果，营造出紧张而危险的氛围，这是在之前的《COD》中不曾有过的。继续往前走了几步，队友遭到黑暗处越军的突袭，身中数刀。主角立刻关掉手电筒，逃向地道出口处，在那里，三名敌人正等着我们。我们只能看到敌人黑色的剪影，但这足以让我们将三人全部消灭——这也许才是真正的“黑暗行动”。

■大幅进化的动态光影效果增强了秘密行动任务的氛围。

直升机大战

■本作画面的细节程度令人叹为观止。

前面提到的 WMD 任务一开始，主角穿着一件太空服，正爬向 SR-71 黑鸟侦察机的驾驶座。将摇杆向前推将飞机加速，向后拉则是向高空爬升。在雷达上可以看到敌人的位置。我们要引导我方队伍躲到安全处。这个片段玩起来更像是即时战略游戏而不是 FPS。我们可以向队伍发布指令，使用《COD》传统的无线电。我们还要引导队伍穿过有敌方巡逻兵及整车士兵把守的地带。将队伍带到目的地之后，接着切换为地面行动，开始前面所述的从山崖降落的行动流程。

■自由驾驶直升机轰炸，应该会成为本作的一大卖点。

在目前所演示的几个关卡中，最精彩的无疑是最后一个关卡：Payback。这个任务中，先是剿灭直升机里的所有敌人，然后跳到直升机里，起飞……然后操控直升机！坐在直升机上战斗的 FPS 游戏不少，但大多数游戏中玩家只能操控直升机上的机枪，而在本作中玩家可以真正地控制直升机。你可以飞跃香河，用火箭弹炸掉桥梁，用机枪扫射塔哨的敌人，躲避敌人发射的火箭弹。甚至还有直升机对直升机的空中对决，而这样激烈的战斗场面仅仅是发生在游戏中期。

从《战火世界》到《黑暗行动》之间的进化非常明显，又令人感到非常熟悉。这样的进化让人想起从《COD2》到《现代战争》的脱胎换骨。Lamia 说：“我们为这款游戏付出了一切，它是我们的生命，是我们的呼吸。我们的团队为之付出了艰苦的劳动。”

五大“COD时刻”

1.即时战略时刻
WMD关卡一开始，我们将身处于冷战时期著名的侦察机“SR-71黑鸟”的机舱，从空中进行侦查，引导地面部队行动，看起来与即时战略游戏非常相似。

2.龙之吐息
配备燃烧弹的新型霰弹枪将会是本作的一个重要新武器。另外一个值得注意的是能够爆炸的弩箭。

3.驾驶直升机
这将会是本作的一个话题关卡，玩家不仅是控制直升机上的机枪，更能控制直升机的飞行方向，发射导弹，电影《现代启示录》中的激烈直升机轰炸场面将由你亲自操控。

4.潜泳
沿着香河前行的过程中，要躲过有敌人把守的河边木屋，为了避免被敌人发现，只能潜水前进。

5.绳索降落
在FPS类游戏中，用绳索从高处降落已经不新鲜了，不过本作会以更具冲击力的视点展现降落过程，并且可以控制此过程中的每个动作细节。

准备好了吗？

牵上恋人的手、让我们出发

文 九兵卫 美编 anubis

6月24日，这将是一个启程的日子。《Love Plus》的诞生，给了恋爱游戏一个全新的定义，而在今年夏天，玩家将可以再次带着自己的女友踏上只属于两个人的浪漫之旅。本期就让小编给所有FANS带来新作《Love Plus+》发售前的综合情报大特辑，绅士们做好最后的准备吧！（笑）

Love Plus+		Konami	模拟育成
NDS	Love Plus+		日版
	预定2010年6月24日	1人	5800日元
	对应周边未定		推荐玩家年龄：12岁以上

©2010 Konami Digital Entertainment

旅行的契机

爱花篇

暑假的某一天，爱花意外地得知网球部的暑期合宿将被取消，对此原本非常期待的爱花显得很失望，毕竟这是难得的在外留宿的机会。碰巧放学回家的路上，主角抽奖意外地获得了前往热海旅行的机会。为了安慰女友，主角勇敢地向她发出了邀请，爱花兴奋得像一只可爱的兔子，愉快地接受了邀请。只属于两个人的旅行，于是在这个夏天拉开了帷幕——

◀ 因合宿中止而失落不已的爱花。

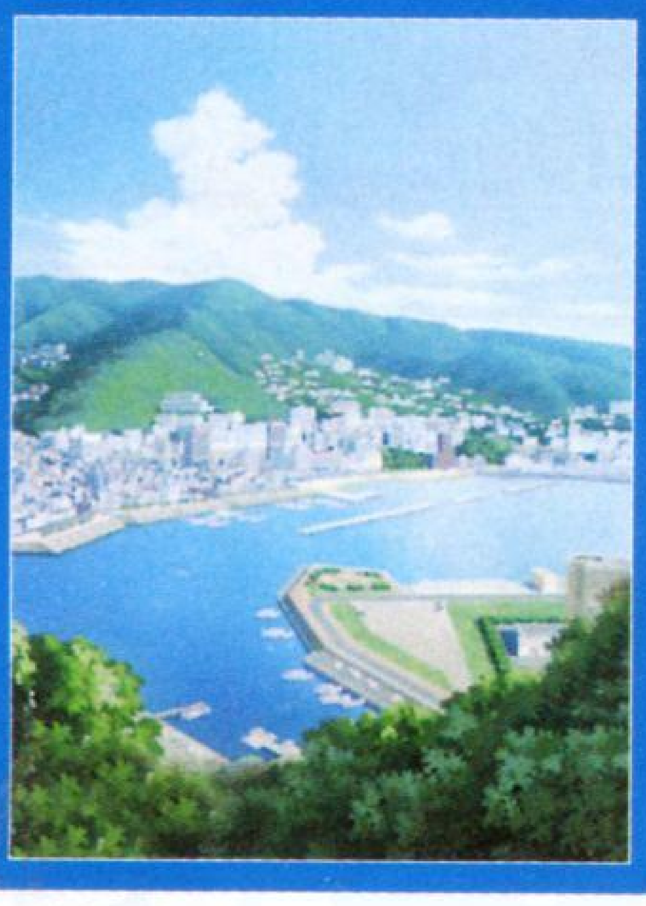
▶ 听到旅行的消息，爱花一口气便答应了。

旅行的目的地——热海

游戏中玩家与女友旅行的目的地——热海，这是日本真实存在的度假景点。热海作为传统的温泉胜地，在夏天也是风景宜人的海滨浴场。玩家在这里看到的每一条街道、每一处景物都取材自当地的实景，甚至连旅馆和商店也和现实中的一模一样。能和自己的恋人来到热海旅行会是多么幸福的一件事情呢? 这样的感受只有大家亲自玩了游戏才能体会了。(笑)

俯视热海

俯视整个热海市区以及相邻相模湾，能给人带来神清气爽的感觉。



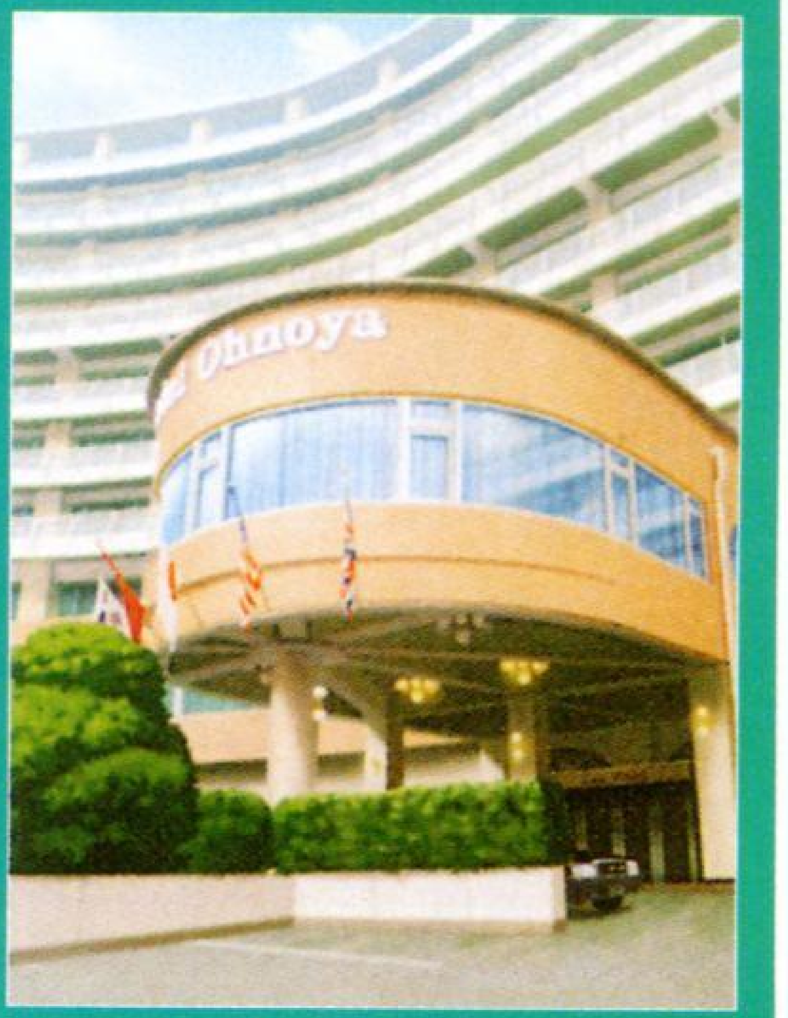
▶ 前往热海的列车内，爱花谈起与家人旅行的事情。

◀ 刚刚抵达车站，爱花早已按捺不住兴奋与激动。

TIPS 热海

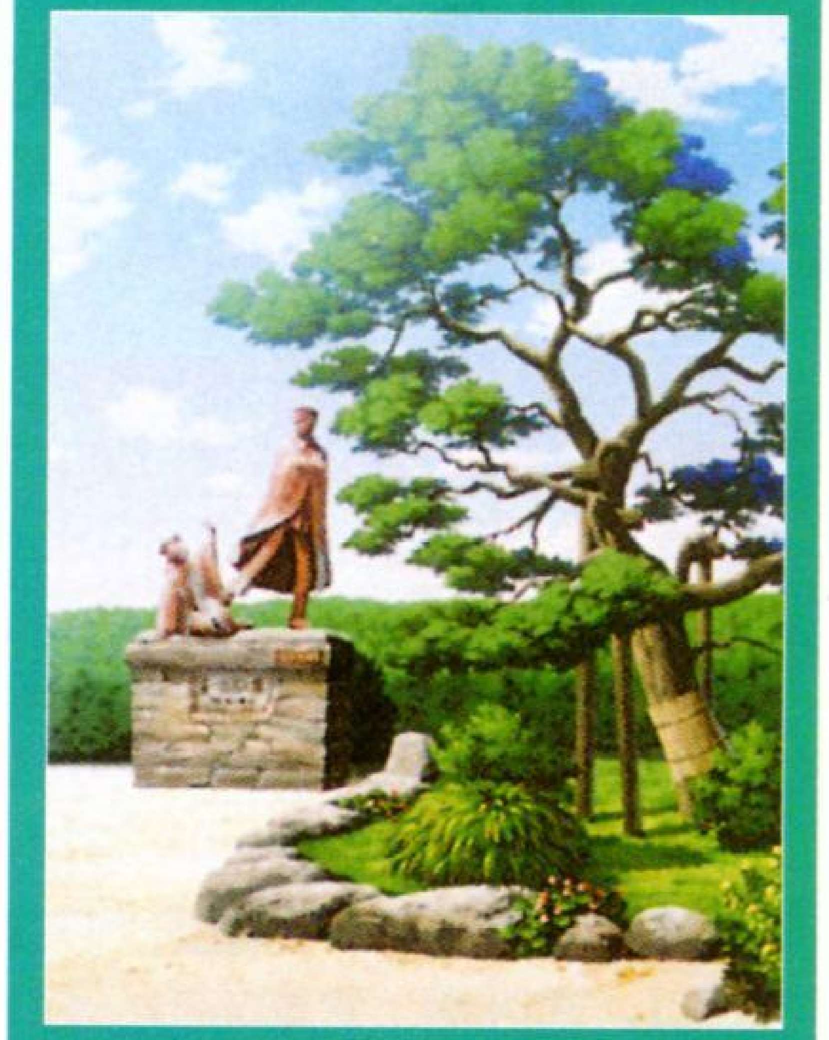
热海市位于静冈县东部，与神奈川县接壤，这里自古就是闻名日本的温泉乡，而且也是新婚情侣蜜月度假的传统目的地。和其他景点不同是，热海临近海边，城市虽然不大，但保留了众多风土人情和文化特色。夏天来到热海旅游，既可以享受海水浴、花火大会这些具有海滨特色的活动，同时还能体验上等的温泉以及地方庙会等特色项目，有机会去日本游玩的朋友千万不要错过这里。

HOTEL 大野屋



HOTEL大野屋是当地的一家老牌温泉旅馆，这里也曾出现在吉卜力90年代推出的动画电影《岁月的童话》中。

《金色夜叉》铜像



《金色夜叉》是日本写实派作家尾崎红叶在明治三十年以风光美丽的热海为场景描写一段三角恋情小说，而金色夜叉铜像正是作品中最经典的一个场景的写照。动人的故事加上优美的环境让这里成为热海最具标志性的景点之一。

甜蜜的海边旅行

要说新作最大的亮点，自然要数新加入的泊宿事件。玩家可以和女友一起在海边共度清凉的夏日，为青春留下甜蜜且难忘的回忆。进入泊宿事件后，游戏将切换为 24 小时全天候的实时模式，也就是说玩家需要整天都陪伴在女友的身边。

NEW 同眠模式

仅仅游玩显然是不够的，旅行中还有更加怦然心动的特殊事件在等待着玩家。结束了一天的观光和游玩回到旅馆，当凌晨的钟声敲响，用触控笔点击躺卧着的女友就能触发新的模式——同眠模式。寂静的深夜、幽暗的月光，身穿睡衣的两人面面相觑，此时的气氛也被渲染到最高——

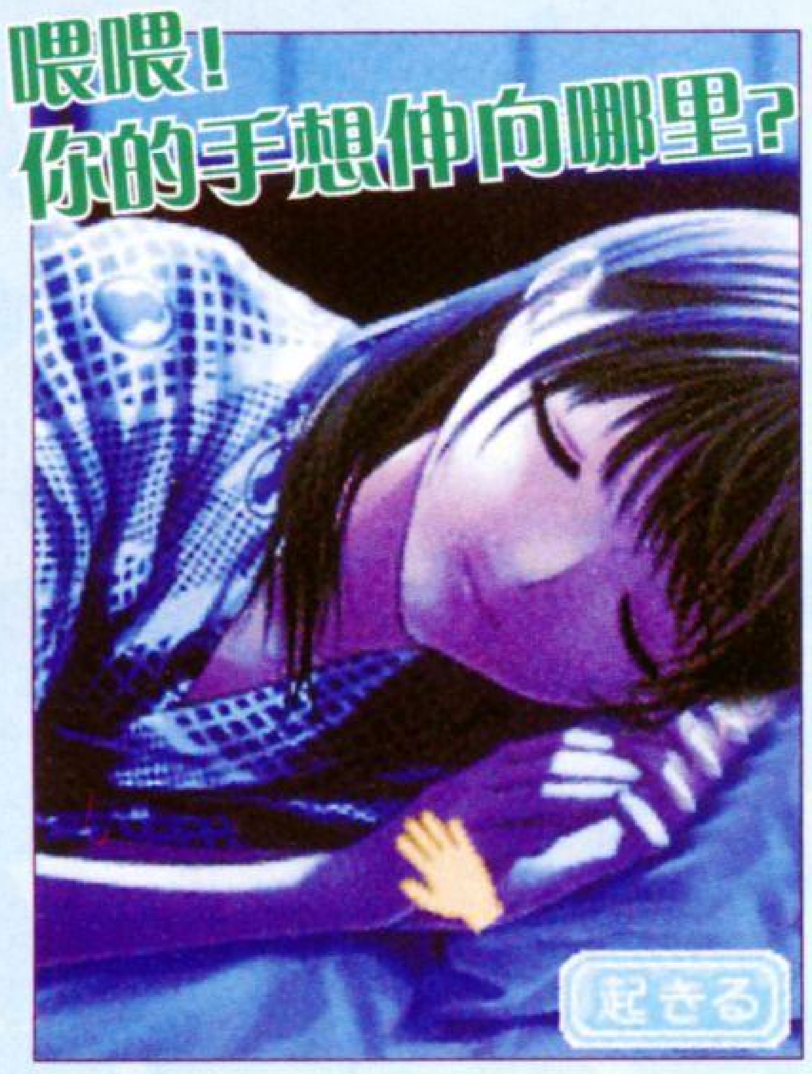
爱花

宁宁

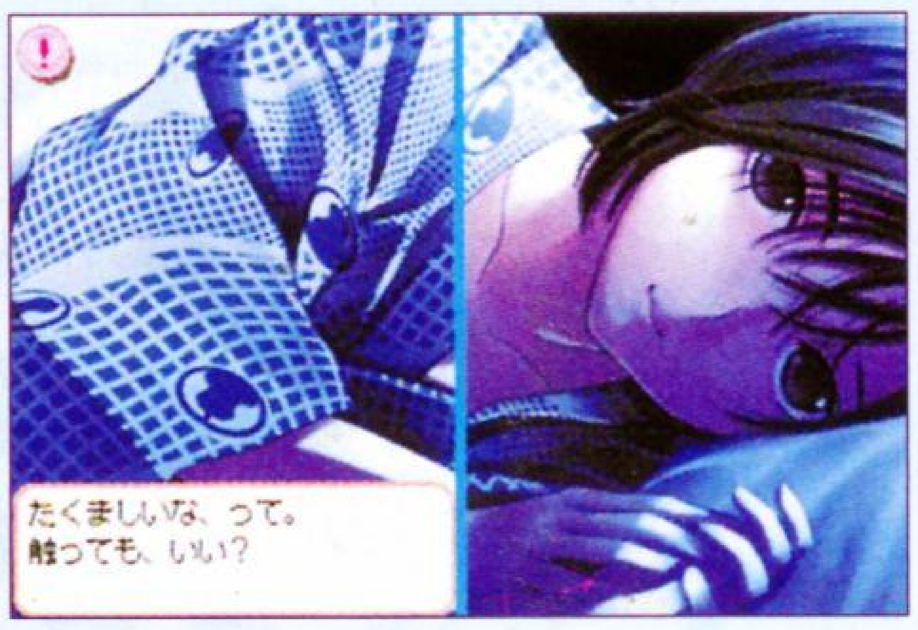
凛子

前面已经提到，泊宿事件为 24 小时实时进行，进入同眠模式也是如此。聊天的过程中，女友倘若不知不觉进入梦乡，玩家既可以选择静静地注视对方恬美的睡脸，也可以用触控笔轻轻点击女友的额头将她敲醒继续聊天。

喂喂！你的手想伸向哪里？



彼此还能再靠近一点吗？



▶感受对方的呼吸。

此时千万要注意风度！

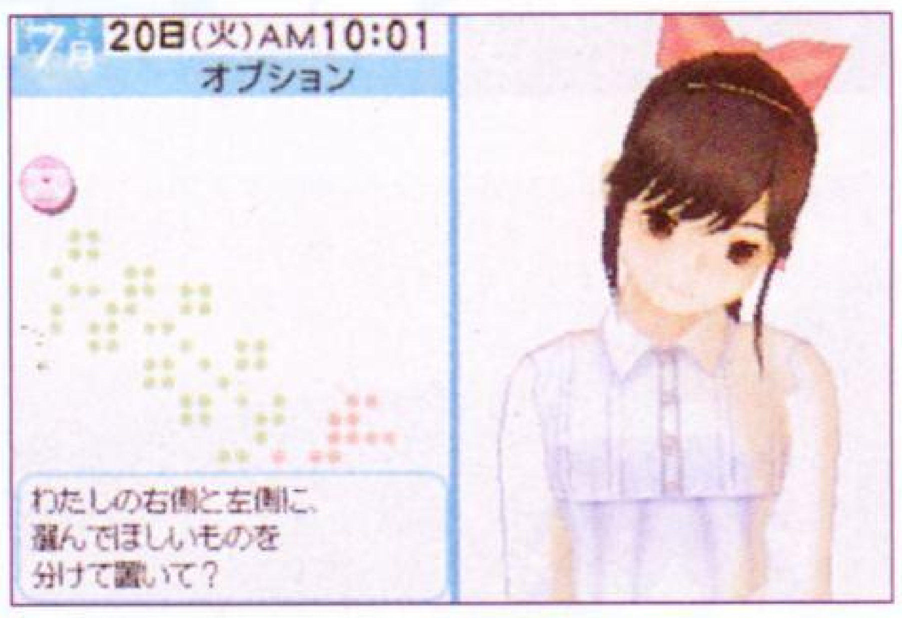
专属的特权、最亲密的接触！

Love Plus 模式超进化！

从朋友关系进入恋人阶段，游戏最大的变化就是玩家可以随时进入与女友自由交流的“Love Plus 模式”，这是具有极高互动性、突破普通恋爱游戏界限的特色系统。新作中，Love Plus 模式将再次超进化！

▶当生活中遇到困扰而不知如何抉择时，可以交给女友来帮忙解决问题。

◀新作中，女友在与玩家的交谈中会带有更强的感情色彩，心情如何一看便知。



NEW 爱・健身

经常闷在家里可不行，来和女友一起做运动吧！在Love Plus 模式中，玩家可以在女友的指导下，共同完成一些简单的身体运动，例如原地跳跃、俯卧撑、短跑等等。和现实生活中一样，适量的运动过后，女友会也需要冲个澡洗去汗水。

▶健身时，女友会手把手指导玩家。

NEW 电量提醒

当 NDS 的电量不足时，细心的女友会主动提示玩家，有了这样贴心的设置，想必大家就不会因为忘记充电而影响与女友的约会了。

追加大量全新发型与服装！

以下只是本作新增发型和服装中很小的一部分，目前确定会追加的还有各个角色的泳装造型。一些特定的日子，例如女友的生日，玩家说不定还会发现更多的意外惊喜！

晒黑之后……

穿上泳装感到害羞的爱花

▲从邻家少女到成熟稳重的类型，女主角们的着装和发型将完全根据玩家的喜爱而变化，甚至连发色也会有微妙的不同哦！

加深感情的特殊事件更新！

探望女友

随着季节交替，女友有时也会受到感冒的困扰，这时候她们最需要的就是来自于玩家的探望。在这段时间，玩家是无法和女友共同上学或者放学的，想要见面就直接前往她们的家中慰问吧！

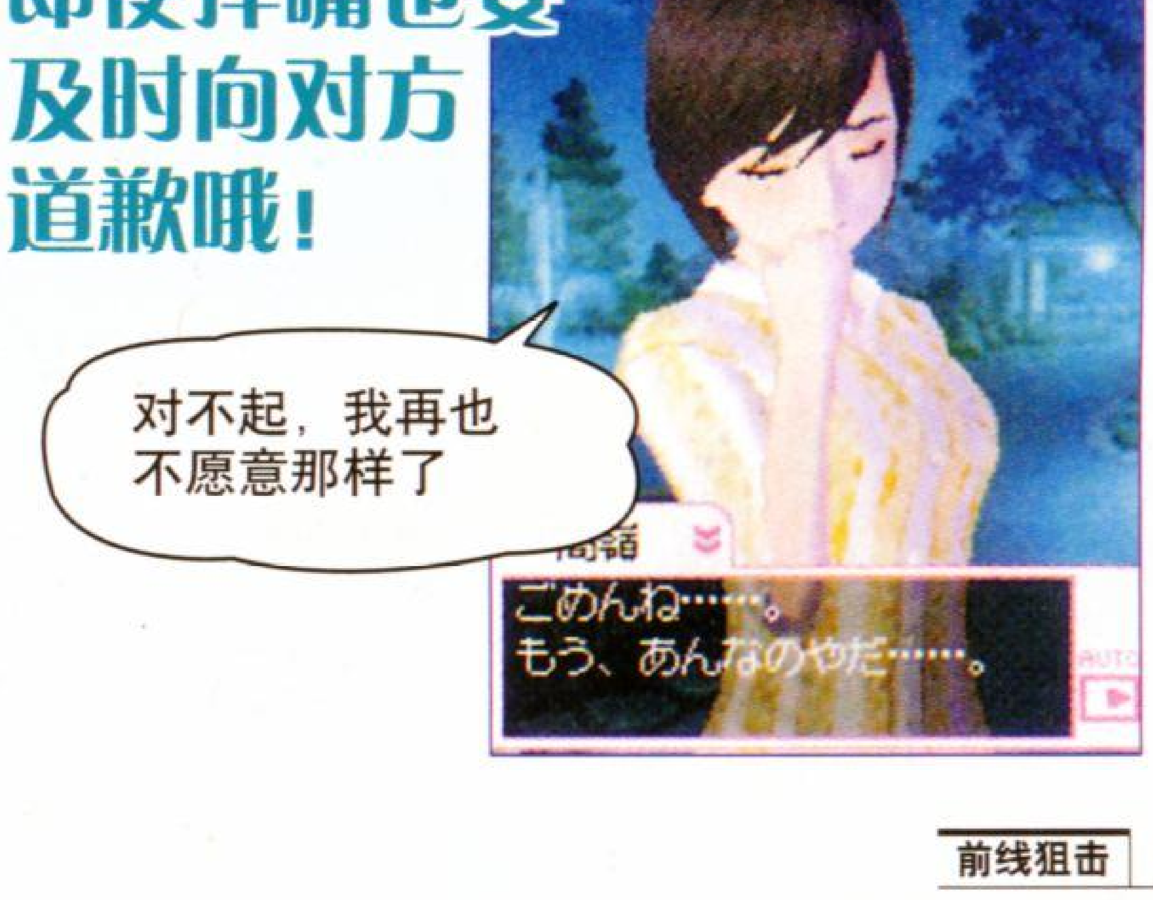
闹别扭的女友

在交往的过程中，哪怕是最要好的恋人也会偶尔发生这样那样的摩擦。要想避免不愉快的回忆，平时细心倾听女友的诉说很重要。比如当她在嘟哝“最近有点冷”，其实可能是想说“你最近对她有点冷淡”。不过，即使惹了女友生气，只要主动道歉依然能和对方重归于好！

来自女友的探病

与探望女友类似，当主角卧病在床的时候，她们也会主动来到主角的家中探望，这也是让玩家重新打起精神最好的良药。同样，患病期间玩家无法选择外出指令。

即使拌嘴也要及时向对方道歉哦！



满载趣味要素！

收集扭蛋人偶

在日本国内，只要玩家 Wi-Fi 连接各个县府电玩店中设立的“DS STATION”，就可以将极富当地文化特色的扭蛋人偶下载到自己的主机内。收集这些可爱的人偶，玩家还能相互通信交换，但想要收集齐全国的人偶，想必也是非常具有难度的挑战。满足特定条件，这些扭蛋人偶还升级并获得相应的奖励，等级升至 MAX 后难道会有特别的事件发生？（笑）

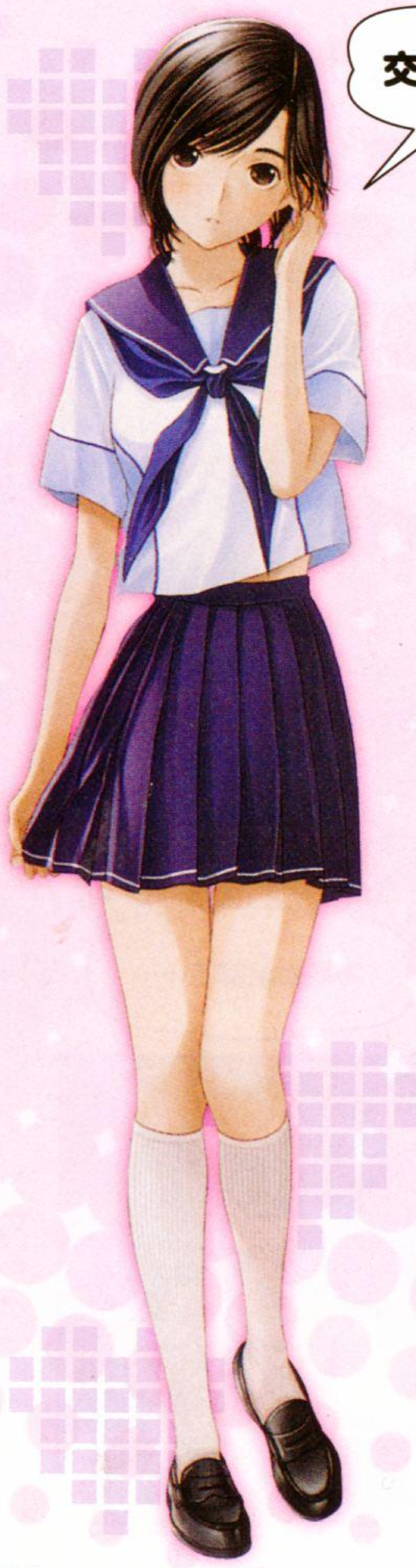
座敷童子凛子

▲这些扭蛋人偶不但可以做出各种可爱的动作，玩家还能通过人偶对应的解说了解日本各地的风土人情。

▲继承前作记录便能获得的扭蛋人偶。

水手服少女爱花

出云巫女宁宁



互换名片

除了女友通信，玩家之间联机的另一个重要意义在于交换名片。游戏中的名片包含玩家输入的基本个人信息，对应 3 位女主角每人都有 50 种以上的名片样式可供选择，足以展示玩家与众不同的个性

名片中可展示的内容

①玩家设定的名字和昵称；
②女友对玩家的称呼、生日、血型以及出生地；
③玩家对女友的称呼、交往的时间、亲密度的称号与勋章；
④迷你游戏等等的最高得分记录。

女友通信

前作中，玩家之间可以通过无线通信让自己女友和其他的女孩子聊天对话，最多能实现 3 人同时交谈。这一备受好评的通信系统在新作中将得到继承与强化，不仅仅是嘘寒问暖的对话，玩家在游戏中与女友之间的一些小秘密也会在无意中暴露，代入感大幅提升。

◀女生会相互打听对方男友的昵称。

女生相互间的谈天说地

▶玩家在实时模式内与女友发生的一切有可能反映在对话内容中。

◀有些心里话只有女生之间才会相互倾诉！

弹珠对战

一些老玩家可能还记得 Konami 曾经在 1994 年推出过一款街机弹珠游戏，只要 4 颗以上颜色相同的弹珠相连就能抵消，如今这款经典之作将以迷你游戏的身分出现在《Love Plus+》中。玩家可以选择的人物不仅包括本作的 3 名女主角，Konami 旗下《摔角玫瑰》、《魔法问答学园》、《流行音乐》等作品中的人气角色也将登场！

▶约会之余玩会儿迷你游戏调节一下如何？

新内容与继承要素

新的 CG 图片

由于游戏容量提升为前作的两倍，所以玩家在本作中将可以收集到更多的 CG 图片。这些 CG 图片除了和女友的好感度有关，还有很多只能在特定时间、特定地点发生的特殊事件中获得。只有平时多陪在女友的身边，这样才不会错过每个精彩的瞬间。

收集前作的 CG

对于初次接触本系列的玩家来说，错过了前作中精美的 CG 也是一种遗憾。为了让所有的玩家都能完整地了解《Love Plus》，新作中将收录所有前作出现的 CG，甚至包括已发售的 CD 封面、宣传用海报的插画都一并收入其中。就像一本相册，每当玩家翻开它，就能重新想起两人过去的那些美好回忆。

▼CG图片多达8页以上，即是说至少收录了80张以上的精美插画？

▲制作人表示，即使是已有的CG图片，收录进本作时也重新进行了修正并改良了画质。

新的地点

游戏以高中为舞台，所以学校依然是玩家最主要的活动场所，已有的场景内将增加众多新的地点，例如网球部的活动室门前、图书室的前台等等，校园内的空间将趋于完整。同时，新作还会追加众多全新的约会地点以及公众场所，玩家的选择余地会更大。

继承前作记录

之前的“前线狙击”我们便曾经报道过，《Love Plus+》继承前作的记录便能获得各种各样的特典。当玩家与女友的亲密度达到 4 星以上，进入“Love Plus 模式”就会有新的惊喜发现哦！

▶ 部分特殊的事件只有继承记录时才会发生。

◀继承后的记录会多出一个小小的“+”标志。

周边情报

《Love Plus+》的人气之高是有目共睹，所以配合新作的发售推出各种周边商品也不足为奇。在本次前线的最后，小编就为所有的FANS选出几件即将或已发售且值得推荐的《Love Plus+》周边，有爱就赶紧下手吧！

同捆版 NDSi LL 主机

发售日	6 月 24 日	售价	未定

对应三名女主角的同捆版 NDSi LL 主机以前便给大家介绍过，这里不多做解说。虽然目前 Konami 官方还未开开始预定，但以《Love Plus+》在日本的人气来看，限定版主机的抢手程度一定会超出所有人的想象。

粘土人偶

发售日	8 月	售价	3500 日元

从收藏的角度来说，模型向来是所有周边中能吸引人入手的，比如这款爱花的粘土人偶。可爱的 Q 版造型加上可更换的面部表情，实在是让人爱不释手。除此之外，凛子与宁宁版本的粘土以及PVC手办日前也列入了发售计划。

为了突出Wii主机多人同乐的特点，精明的任天堂在近段时间频频放出新作的详细情报，而本期短波则收录了其中3款关注度较高的游戏，希望能够暂时缓解大家的相思之苦。另外在截稿前“《火焰之纹章》系列”的官网公开了一段神秘视频，这是不是也意味着系列的最新作也快与广大FANS见面了呢？

日本的游戏发行商大多仅擅长某种特定游戏类型，而欧美大厂更倾向于全方位发展。作为欧洲游戏软件商龙头的育碧正在逐步发展自己的弱项，这次要说的是来自育碧的空战与滑板游戏。

PSP 号称“PSP最强RPG”的《最后的战士》近日确定7月15日为游戏发售日，同时官方也公开了游戏战斗系统的详细情报。游戏中根据玩家的装备存在4种“战斗形态”，玩家在每次战斗前可以设定主和副两种形态，并可以随时根据战况进行切换。不同的“战斗形态”除了攻击和防御的性能存在差异外，利用强化系统还能对形态的能力加成、技能效果产生影响，从而取长补短，发挥不同形态最大的战斗效率。

PS3 即将于7月8日发售的《白骑士物语 光与暗的觉醒》公开了战斗系统相关的几项调整：(1)所有系别的武器都会追加新的技能；(2)前作中被很多玩家诟病的伤害判定条件进行了调整，玩家和敌人的距离越远，被攻击命中的可能性也会随之降低；(3)身着重型装备在受到敌人的强力攻击时不会出现吹飞或中断攻击的情况；(4)使用“坐下”或“祈祷”的动作会加快HP和MP的回复速度。

多机种 Ignition Entertainment公开了一款即将于年内发售，对应PS3和X360的原创新作。游戏主要讲述被神选中的主人公伊诺克，为了阻止堕天使的“洪水计划”而穿梭于天界和人间的冒险故事，而跟随他一起行动的还有一位名叫路西法的天使，他拥有控制时间的能力。为了突出幻想的主题，游戏在场景设计上多以广阔空间的大型建筑为主，战斗系统则强调连击的爽快感，只要使用的时机恰当还能击破敌人的盔甲，对其造成连续的巨大伤害。

紧急速报

勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利

[文：晴天]

街机人气卡片游戏登陆家用机

Wii 桌面棋牌
■ドラゴンクエスト モンスターバトルロード ビクトリー
■日版 ■Square Enix
预定2010年夏季发售

由于“《勇者斗恶龙》系列”的正统续作在日本享有“国民RPG”的美誉，所以由其改编的卡片游戏在街机业同样发达的日本也拥有大批的FANS，为商家带来了相当可观的收入。日前精明的任天堂正式对外公开了以街机版《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路II 传奇》为蓝本移植的Wii游戏，想凭借Wii主机在日本本土的装机量再次创造新的盈利点。本次的介绍会主要集中在单人模式，这可是街机版中没有的全新要素哦！

▲DSi专用软件的界面。

●通用的卡片

虽然是街机移植作品，但是已经在街机版上花掉大把时间和金钱的玩家完全不用担心，因为两个版本的卡片是可以通用的。目前官方公布了两种转移卡片的方法：一是玩家必须拥有NDSi，这样在购买特定的DSi软件后可以使用摄像头对卡片进行扫描，再将获得的数据传输到Wii主机中完成卡片更新；二是使用手机对卡片进行扫描，但只针对日本的玩家，国内玩家就无能为力了。

●全新的大会模式

对于初次接触系列的玩家来说，这个专门为单人玩家准备的故事模式可以说是一本内容相当丰富的教科书。从最基础的对战规则到卡片收集，玩家都可以在主线剧情的引导下熟悉游戏的每一个环节。

游戏一开始玩家就需要创建属于自己的个性角色，之后就需要和龙神村中的居民进行卡片对战收集强力卡片，最后只要在“勇者大会”中获得最终的优胜就算正式毕业了。

1.创建角色

主要对性别、脸型、发型、肌肤颜色进行设定，游戏支持最多在同一台主机上保存4个玩家的人物数据。

▲提供的选择非常多，随机组合会出现很多意想不到的效果。

2.个性装备

气球
大多数为经典怪物的造型，现在这个胖乎乎的雪人是不是就很吸引眼球呢？

手环
最经典也是最基础的史莱姆造型，在战斗中会对怪物的能力进行加成吗？

帽子
超可爱的龙宝宝造型，不知道怎样才能获得呢？

盾牌
因为看不到盾牌另一侧的图案，所以很难判断出它的实用性到底如何。

衣服
看来好像是最初的旅人服装，防御性能应该不太理想。

随着主线流程的推进，玩家会得到很多换装道具。将它们按喜好穿戴在身上虽然没有能力加成，但在联机时可以让对手羡慕一下也不错。

3.卡片战斗

游戏中的每一种怪物卡片都有特技和咒文两种攻击方式，搭配上不同的装备卡片对怪物的能力进行修正就能精确有效地打击对手。

▶很多基础的卡片都能通过与村民进行自由对战获得。

◀正统续作中没有出现过的“史莱姆打击”，会心一击后造成的伤害还真不小。

▶满足特定条件才能发动的必杀技，画面中竟然出现了《DQ IV》的角色。

4.勇者大会

在模拟网络对战的“勇者大会”中，获得不同级别的胜利都会有丰厚的奖励，玩家必须充分把握对手的队伍组成，再调整自己的队伍才能出奇制胜。

▲每个级别的比赛都分为三场战斗，知己知彼才能百战百胜。

皇牌空战X2 联合突击

PSP 射击 ■エースコンバットX2 ジョイントアサルト ■日版 ■NBGI 预定2010年7月22日发售

本作是系列在PSP平台上的第二部作品，无论是系统还是内容都较上一部作品进行了大幅度的强化。官方近日终于确定了游戏的发售日和正邪双方的详细情报，在广阔的天空中一场新的阴谋正在悄悄拉开帷幕！ [文：脆薯条]

通讯员

游戏中玩家所属的安塔雷斯（アンタレス）队会有四名通讯员，玩家在游戏开始前可以任选一名，他无论在单人任务还是练级任务时都会提供全程语音的任务支援。

迈克尔·阿里纳

26岁 | CV: 黑田弦李

身体和士兵一样强壮的爽快型通讯员。

格雷阿姆·哈特利

25岁 | CV: 小野冢贵志

性格正直，一切以成功为信念的通讯员。

萨拉·安迪森

27岁 | CV: 世户さおり

话语柔和却很谨慎的通讯员。

羽泽京香

25岁 | CV: 平田绘里子

对各种状况都能给出冷静评价的通讯员。

敌对势力

隶属于瓦拉皮亚（ヴァラヒア）武装组织威尔克拉克（ヴィルコラク）的游击队，ヴィルコラク在罗马尼亚当地人中是人狼的意思，他们驾驶着暗夜中靛蓝染色的锐利长牙，一次次把天空的世界变为血腥的战争。

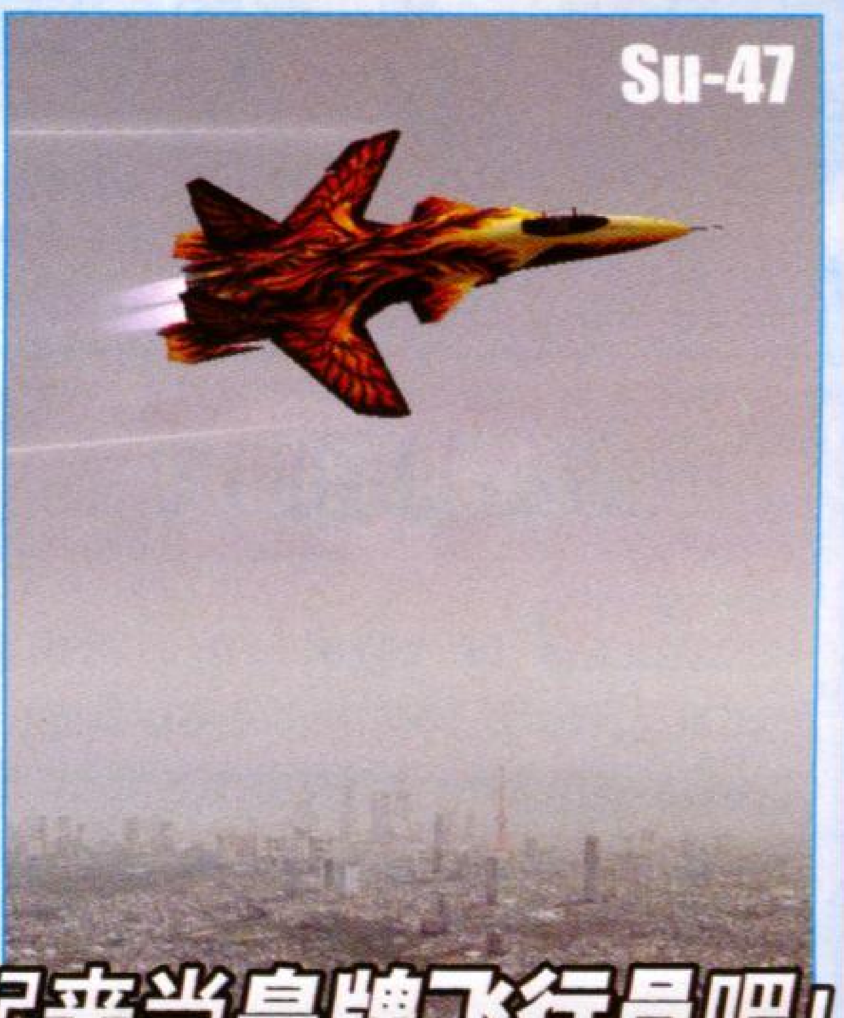
战机自定义涂装

达成一定条件玩家可以自定义战机的涂装。尾翼，机身和两翼都可以自定义，创造属于自己的特色战机和朋友一起联机作战吧。

F-2A

F-1

YF-23


Su-47

一起来当皇牌飞行员吧！

影之塔

Wii 动作冒险 ■影の塔 ■日版 ■Hudson ■预定2010年7月22日发售

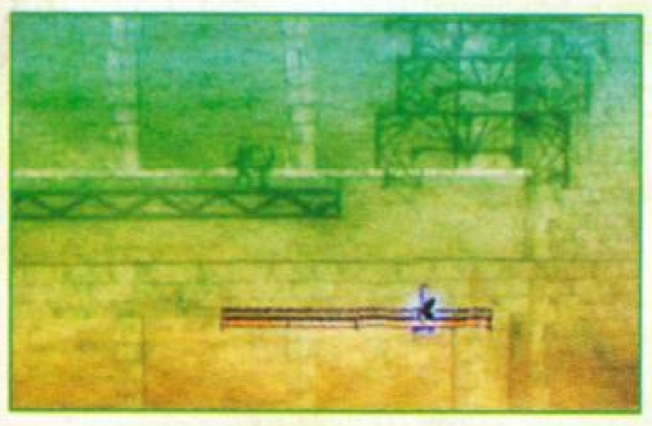
对于这样一款充满创意的作品，相信不少玩家都对游戏中利用影子解谜的特殊系统十分感兴趣。而在之前的报道中为大家介绍了最基本的解谜和战斗要素后，现在官方终于放出了影响解谜要素的最后两类机关，究竟它们会让我们攻关的过程发生怎样的变化呢？赶紧往下看吧！

◆光源机关

在之前的报道中只出现过静态的影子，玩家通常需要利用移动现实中的物体来使影子发现变化，从而打开新的道路。而现在要公开的这个机关则是对光源的方向进行调节，即通过改变影子的方向进行解谜，是不是很有意思呢？

情况1 图中被圈出的地方就是光源机关，通过左右移动可以改变影子的方向。

◀原来和平台有一定距离的阶梯向左边靠拢了，这样就能继续往上了。



▶利用刚刚形成的阶梯来到上方后，阶梯会向相对的方向延伸，这样才能顺利到达另一侧的平台。

情况2 当机关可以上下移动时，影子的方向也会随之改变。

▼影子会朝下方移动，最下面就是过关所必须的特殊道具“监视眼”。

▲让阶梯向上延伸就会发现出口，顺利过关。

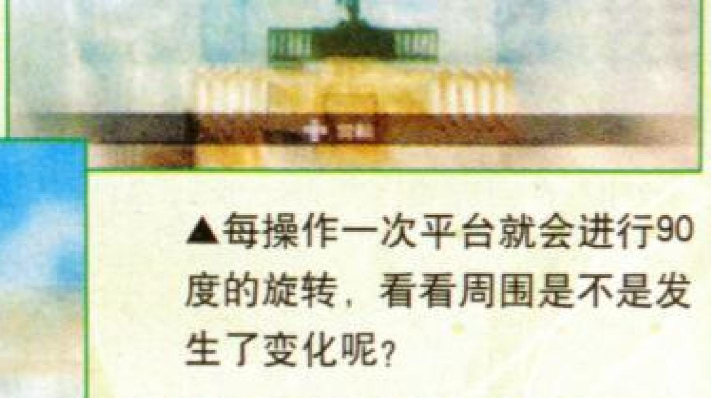
◆战斗系统补遗

在上一次的报道中向大家介绍了利用武器与敌人战斗的系统后，现在终于能够看到装备界面的全貌了，不知道右侧圆形区域内能装备的是什么物品呢？

◀如果遇到不能使用剑消灭的蓝色怪物，开动右侧的橙色机关发动影之箭试试看吧！

◆漩涡机关

只会在“影之回廊”中出现的特殊机关，操作后玩家所在平台会进行旋转，同时周围的景色和影子也会发生变化。



▲每操作一次平台就会进行90度的旋转，看看周围是不是发生了变化呢？

◀操作一定的次数就会发现隐藏通道，接下来会到达什么地方呢？

[文：晴天]

神秘机关最终回

鹰击长空2 翱翔苍穹的空战英豪

多机种 ■Tom Clancy's HAWX 2
射击 ■美版 ■Ubisoft
发售日未定

对应机种为PS3、X360

育碧全力打造的《鹰击长空》是一款试图挑战《皇牌空战》的空战大作，前作反响善可，所以育碧正在努力开发一款各方面都更为成熟的续作。最近育碧公开了游戏中的第一个关卡。

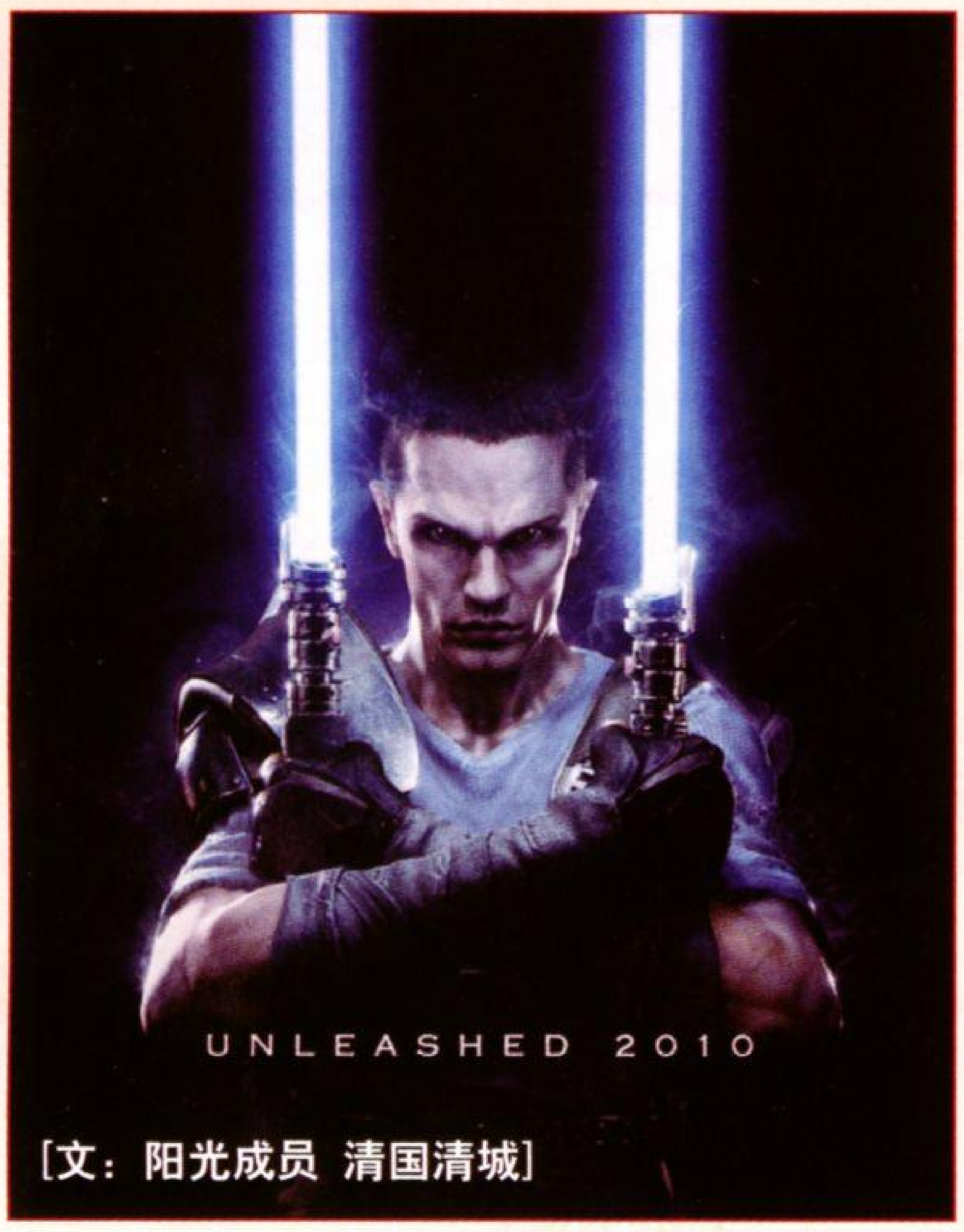
故事讲述俄罗斯兵工厂里的一颗核弹头失窃，于是玩家驾驶着F-16，从沙漠中某个偏远的空军基地起飞。第一个目的地是一个小村庄，首先是进行一个简单的护送任务。不久会发现地面上有另外一支队伍，其中一辆货车上突然发射了一颗火箭弹过来，击落了一架一起进行护卫任务的直升机。玩家有两种攻击方式，一种是使用战斗机上的机枪，还有一种是精确炸弹与火箭。精确炸弹可以精确击中地面上的目标，同时将附带损害降到最低，避免误伤平民。而火箭是在大规模轰炸时使用。这个任务的最后是飞行员得知空军基地正遭到远处发射的导弹轰炸，当他正准备返航时，被一个导弹击中，战斗机倾斜着撞向地面……

另外一个任务是发生在游戏后期，这是一个发生在夜间的搜寻轰炸任务。玩家将会驾驶F-35隐形战斗机，飞过一个非洲国家的上空。由于是夜间任务，因此可以切换为夜视模式，这样就可以更清楚地看到目标——几艘停在海海岸边的油轮。这个任务的难度在于有些油轮是属于我方，另外几艘为敌方。所以一定要在确定油轮身分之后再用精确炸弹轰炸，而一旦开火，海岸线上将会有一连串的火力反击。不过由于该国缺乏打击隐形战斗机的能力，因此火力反击完全是一阵乱射。

《鹰击长空2》开发团队表示，本作的战斗机空中缠斗将会更刺激，战斗机之间可以靠得非常近，可以使用多种操作技巧躲避敌人的火力。本作的多人模式将会有大量特性各异的战斗机可选，而且单人任务模式全部可以通过多人合作的方式进行。 **[文：阳光成员 清国清城]**

■单人任务模式也可通过多人合作方式进行。

▲本作中战斗机在跑道上加速腾空的过程也是玩家手动操作的。



[文：阳光成员 清国清城]

星球大战 原力释放Ⅱ 史上最畅销《星球大战》游戏再临

多机种 ■Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ
动作 ■美版 ■LucasArts
预定2010年10月26日发售

对应机种为PS3、X360

《星球大战 原力释放》是销量最高的《星球大战》游戏，所以虽然在该作的最后主角Starkiller为了拯救叛军而牺牲，LucaArts还是决定让他“复活”，为玩家带来全面进化的续作。本作主角仍然是Starkiller，只不过这次是他的克隆人。前作在剧情方面获得好评，不过关卡设计太单调，每个关卡差别不大是最受人诟病的地方，而这将成为本作的主要改进之处。

本作将会穿插不少场景解谜要素，以调节游戏节奏，不再是一味的战斗。玩家要巧妙利用自己的能力与武器才能解开谜题。敌人的AI大大提高，会出现更聪明而且行动方式更为多样的敌人，比如不怕原力或者不怕光剑的敌人。在主角的技能方面增加了“意识魔术”(Mind Trick)、“狂暴原力”(Force Fury)等新能力，制作人表示战斗时将会让玩家体验更强烈的“释放感”。

■天气效果将会大幅强化，雨天战斗的场面有更强的观赏性。

■玩家将有更强大的原力可用。

肖恩·怀特滑板

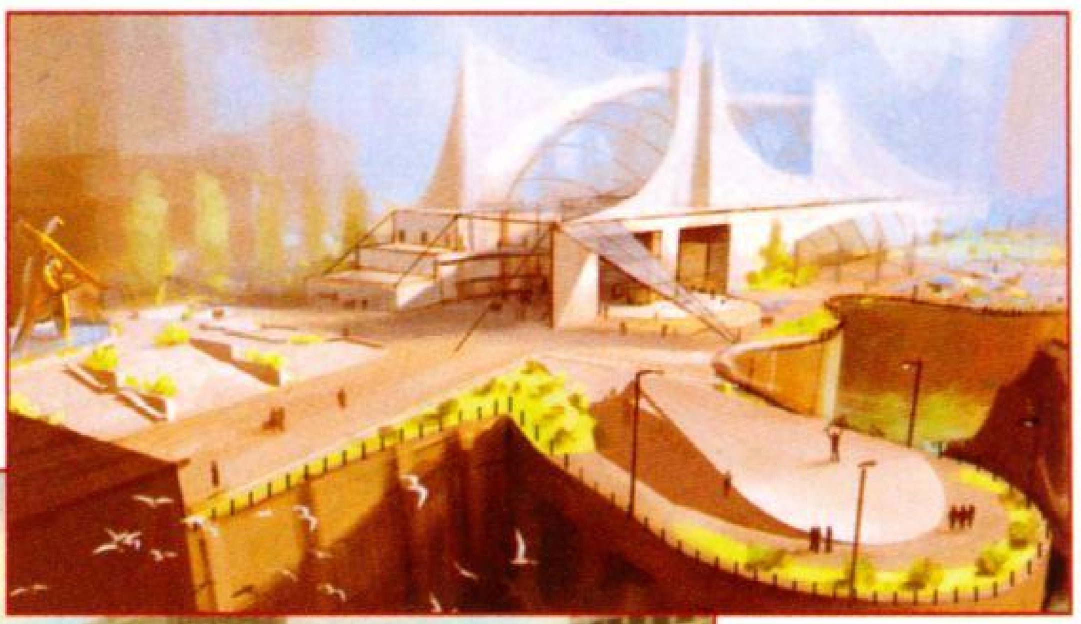
多机种 ■Shaun White Skateboarding
体育 ■美版 ■Ubisoft
预定2010年秋季发售

对应机种为PS3、X360、Wii

EA的《Skate》与Activision Blizzard的《托尼滑板》激战正酣之时，育碧将携《肖恩·怀特滑板》杀入滑板类游戏领域。本作最大的特色是其强大的关卡编辑器，与以往枯燥的关卡编辑器不同，在本作中，玩家可以一边滑板一边创造关卡，当你踩在滑板上前进或者跳跃时，只要按一个键，你所行经的路线就会变成各式各样的斜坡或者滑轨。

本作所在的虚拟城市由5大地区组成，玩家解开了多个地区之后，游戏才会开启关卡编辑功能，这样就可以在滑板的同时创造出自己的滑板公园了。本作的故事模式有100多个滑板挑战任务，这些任务又分为青铜、白银与黄金级别，完成挑战后获得的经验值可以换取新的滑板特技。本作的特技操作进行了简化，只要朝某个方向轻轻拨动摇杆，就可以发动特定的滑板特技，还可以形成连续技。

[文：星夜]


▲你可以创造出充满幻想感觉的滑板场地。

◀一边滑板一边创造关卡，还可以邀请好友到自己创造的场地游玩。

创造你自己的滑板天堂

争分夺秒

推荐玩家人群

●喜欢《火爆狂飙》式赛车游戏的人。●注重演出效果的玩家。●喜欢赛车游戏但又开不好的人。

热血推荐

总分 24

■生死与胜负，都在一线间。

雷电

本作的背景是竞争激烈的电视秀中的世界，为此目的特制的城市可以即时发生各种事件，或者被炸碎，玩家控制的赛车不仅要将其他对手挤出赛道，还可以控制各种场景爆破，通过互动摧毁对手车辆。游戏的节奏很快，积攒气槽引爆是关键所在，可惜的是驾驶手感太古板，玩久了会觉得爆炸机制有些单调。

纱迦

游戏营造出的视觉效果很棒，色彩丰富，特效强烈，虽不真实，但看上去很美。游戏操作简单，胜负的关键在于漂移和策略，即使撞墙也没有速度惩罚。利用漂移获得的能量可以发动POWER PLAY，这也是游戏的最大卖点，破坏效果可谓触目惊心。单机时电脑的表现近乎作弊，比较不爽。

脆薯条

结合了街机风格和火爆动作场面的动作型竞速游戏，玩起来的感觉和《火爆狂飙》有些相似，车体间碰撞和摩擦的作用不大，不过要通过这些积攒气槽后与环境互动，看准时机和位置用各种爆炸、撞击机关摧毁对手是最主要的手段。没有该类游戏中必不可少的氮气加速之类的系统让人失望。

BD-ROM/DVD-ROM■Disney/Black Rock Studio■Split/Second■竞速■2010年5月18日■1～2人■对应机种为PS3及X360

波斯王子 遗忘之砂

推荐玩家人群

●喜欢飞檐走壁、高空跳跃的玩家。●神秘力量和奇幻故事爱好者。●众奖杯迷/成就犯。

总分 23

■两男一女，和一个魔王之间的故事。

脆薯条

本作给玩家的感觉算是一般，就连我这个系列FANS也不能给本作任何褒奖。战斗的大幅退化让游戏战斗的难度荡然无存，千篇一律的战斗过程只能给玩家带来“无聊”的感觉。而且游戏明显后劲不足，打完流程后只有两个短短的挑战模式可以继续。如果育碧不加把劲的话，玩家们下次就不一定会买账了。

雷电

本作的画面风格、游戏操作和故事背景都回归PS2时代的《时之砂》三部曲，除了控制时间外，王子控制水、火等元素解迷和战斗是本作的亮点，并对玩家的按键操作有一定的要求，掌握好时机如行云流水般通过一连串的机关成就感十足。不过老玩家会觉得机关不够新颖，战斗系统非常平庸。

Gouki

游戏相当于是将系列各种卖点集合起来以高清的方式制作的一款“纪念作品”。毫无疑问，以此作的难度及关卡设置，是制作给“先知道电影再去玩同名游戏的新玩家”，是育碧拓展这个游戏品牌的尝试，总的来说就是了无新意，但质量尚可，但如果你期望玩到一款真正的系列新作，那就请做好失望的准备。

DVD-ROM/BD-ROM■Ubisoft■Prince of Persia: The Forgotten Sands■动作■2010年5月18日■1人■对应机种为PS3及X360

旋光的轮舞 DUO

推荐玩家人群

●对日式科幻风格有爱的人。●想通过射击与朋友一决胜负的人。●想玩新形态射击游戏的人。

总分 20

■射击对战游戏的新高峰。

纱迦

和前作相比多了不少内容，主要是增加了搭挡的设定，搭挡可以强化、放炸弹以及发动支援攻击。新的指挥模式没有想象中好玩，打起来比较无趣。任务模式要求比较高，适合高手自我挑战。画面比前作有进步，联机流畅度也有明显改善，但对网络环境还是要求很高。联机有一些BUG，期待更新。

九兵卫

将射击与对战格斗融合为一体，这是“《旋光的轮舞》系列”独特魅力所在。家用机版除了保留原有要素，独特的多结局故事模式也是吸引老玩家的亮点。游戏虽然操作简单，但很考验玩家随机应变的能力，下达指令和发动支援攻击的时机要求非常高。如果你是初次接触该类型，本作还是有点难度的。

晴天

以射击来一决胜负的游戏。原作为街机，而且已经是续作，所以系统有一定深度。攻击方式多种多样，所选角色性能各不相同，要想玩好的话肯定要花不少时间。搓招式的弹幕技很有乐趣，不利状况下发动的巨大变身BOSS模式魄力十足。支持LIVE对战很不错，但对网络环境要求比较高。

DVD-ROM■Cave■旋光の轮舞 DUO■射击■2010年5月20日■1～2人■无对应周边

世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战

编辑评分

8

8

总分 24

Gouki

对于非日本球迷来说，本作的最大意义就是追加了新西兰和阿尔及利亚两支世界杯新军。不过令人非常疑惑的是游戏的名单居然还停留在冬季转会前后。虽然Konami即将通过网络更新球队阵容，但对于许多关心数据的玩家来说多少有点失望。游戏本身变化比较小，对于球的运行轨迹有了更真实的处理。

PS3■Konami■ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战■体育■2010年5月20日

Blur

编辑评分

8

7

总分 23

雷电

画面较接近真实，手感类似《山脊赛车》，玩法是《马里奥赛车》，这样的组合很诡异。20辆赛车同时在赛道上狂奔，使用赛道上取得的道具攻击其他车手或让自己加速、恢复车体状态等。游戏过程很激烈，但是游戏的可持续性不足，玩一小段时间就会因重复的过程感到无聊。对战还有些乐趣。

PS3/X360■Activision Blizzard■Blur■竞速■2010年5月25日

波斯王子 遗忘之砂

编辑评分

7

7

总分 21

脆薯条

对于PSP来说画面算是非常不错，可惜操作有些麻烦。王子战斗时的各种特技动作的效果非常华丽，而且很流畅，可惜的是战斗系统有些枯燥之味，同屏敌人很少超过3个，并没有官方所谓的“爽快战斗”。玩家要做的就是将心思都放在解谜要素上，在场景中前进时运用各类技能铺路非常有新意。

PSP■Ubisoft■Prince of Persia: The Forgotten Sands■动作■2010年5月18日

火影忍者疾风传 忍术全开

编辑评分

5

6

总分 17

晴天

对游戏的主要模式和玩法与之前的作品没有太大变化，新增的“查克拉爆发”可以大幅提高角色的行动速度和攻击力，即便是不擅长动作游戏的玩家也能轻松体会到高速战斗的快感。原著中很多经典的忍术虽然都在游戏中出现，不过视觉效果却由于机能限制大打折扣，很难让人保持不断挑战的动力。

NDS■Takara Tomy■NARUTO−ナルト−疾风传 忍术全开！チャクラッシュ！！■动作■2010年4月22日

RED DEAD REDEMPTION

荒野大救赎	Rockstar Games/Rockstar San Diego		动作射击
多机种	Red Dead Redemption		美版
	2010年5月18日	1～16人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

本作素质非常优秀，是雷电在《横行霸道Ⅳ》之后玩得最投入的游戏之一，游戏内容丰富，主线就够你玩几十个小时，任务重复度也不是很高，不过有时候和NPC骑着马长途跋涉奔赴目的地时会稍显单调，但是如果你英语水平足够好，一路上的对话绝对可以吸引你！故事线虽不复杂，但由这些角色构建的人际关系，以及他们每个人反应的社会问题、代表的社会上的人物、表现出的每个人内心都有的那些自私、无畏、无谓、无德、道德、无心、无爱、爱情、温暖、幸福、绝望等等，都让人深深沉浸在其中。

游戏分为三大章，分别是美国西部、西伊莉莎白区域和墨西哥，三个区域风土人情各不相同。本作的剧情非常优秀，角色刻画生动，每一句对白都是剧本作者精心设计的，可谓妙语连珠，讽刺、笑话、针砭事实，充满个性的对话让每个角色都个性十足，而且相比“《横行霸道》系列”本作的主题多了一分严肃，对人性的挖掘有着与众不同的视角。主线流程攻略部分，力图将游戏中所有角色的重要对话和行动都编写进文章中，因为时间和篇幅问题，本期刊登了前两章的详细剧情，最后的第三章在本期杂志中以任务要点提示的形式撰写，第三章大结局的详细剧情会在下一期杂志中刊登，为了将这部作品的优秀剧情完整地献给广大读者，只能分期刊载，为您带来的不便，雷电深表歉意。

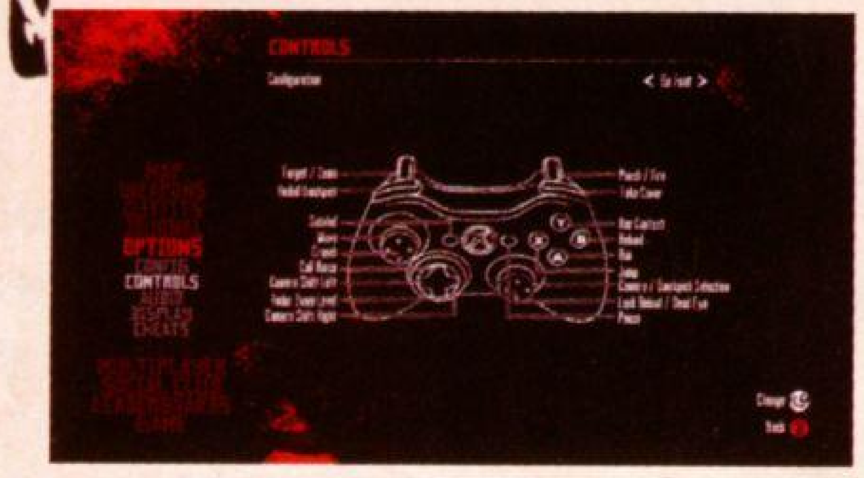
攻略透解 GUIDE THROUGH

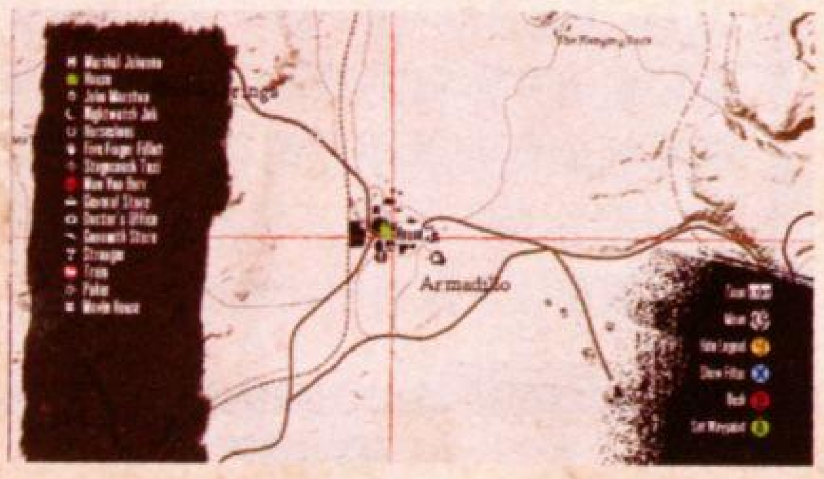
文 雷电 协力 Signal 美编 NINA

操作

PS3	X360	作用
△	Y	互动
□	X	跳跃、翻墙
○	B	上弹
×	A	跑
L1	LB	打开武器菜单
L2	LT	举枪瞄准
L3	LS	蹲下／站起
R1	RB	靠墙
R2	RT	射击
R3	RS	身后视角
SELECT	BACK	打开物品菜单
左摇杆	移动	
右摇杆	调整视角	
方向键上	呼叫马匹	
方向键左、右	切换左右身位	
方向键下	左下角小地图缩放	
START	暂停菜单	

注：下文以X360版操作为主介绍，对应关系如上。





记录 SAVES

游戏默认为自动存档，每次完成大大小小的任务之后都会自动记录，左上角出现SAVING提示（可以在OPTION中将自动存档AUTOSAVE关闭）。另外有三个手动存档栏，玩家可以在自己家或营地进行手动存档。和《横行霸道Ⅳ》一样，开始游戏时只能选择继续游戏，系统会自动读取保存时间最靠后的一个存档，如果是不能上网的X360玩家，每次记录时间都是从一个初始时间开始计算，所以提取的存档可能不是你想要的，这就要在游戏中按START键进入暂停菜单，选择GAME（实际就是LOAD），读取你想要继续的存档！

地图 MAP

进入地图菜单，按A可以在红色十字线交点设置路标（Waypoint），之后会在地图上出现GPS导航路线图，在地图画面下再按一次A可以去掉路标。按Y可以打开图例介绍，根据下面系统详解

小地图上，敌人以红色圆点表示，我方同伴以蓝色圆点表示，目的地以黄色圆点表示。不和你处于同一平面的角色，圆点标记上有小箭头，向上箭头代表在上方，向下的是下方。

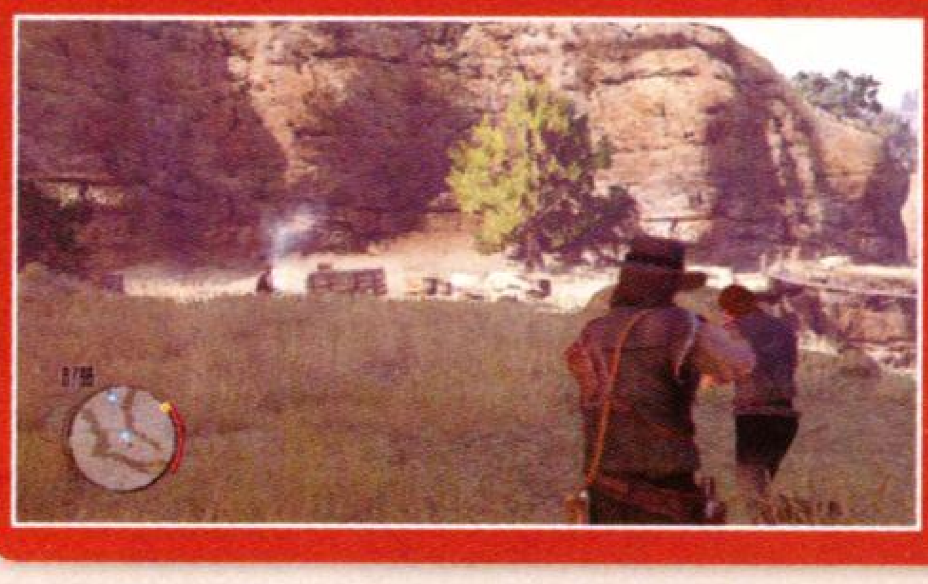
快速旅行 FAST TRAVEL

很多朋友可能都没有发现本作的快速移动方法，除了坐火车、在村镇的Stagecoach Taxi处打车外，还有更方便的快速移动方法——快速旅行（FAST TRAVEL），它可以让你瞬间到达你已经去过的地点。通过在商店购买地域地图，更是可以直接“飞”到之前未到达的地方！

完成“Political Realities in Armadillo”任务后，警长会给马斯顿一套露营工具（CAMP），游戏中按BACK进入背包菜单，按RB选到KIT栏，使用CAMP就会支起营地，在自己的营地里，玩家可以存档（Y），还能快速移动到之前去过的地方（A），按A后用左摇杆选择目的地Travel to XXX，“XXX”就是目的地了。如果对地名还不熟悉，可以直接打开暂停菜单进入地图选项（MAP），在想去的地方设定一个路标，之后选择Travel to Waypoint，就能瞬间到达自己想去的地方。需要注意的是，不可以在村镇、帮派据点、铁路、高低不平的山路、水流等地方搭营，只能在平坦的户外空地搭营（有些草也没太大关系）。

武器和射击 WEAPONS AND SHOOTING

本作中的武器会显示在武器栏内，游戏中按LB打开，用右摇杆选择想要变更的武器类别，如果该类武器内有不同种类的武器，可以在高亮后按方向键左右选择，松开LB就更换了当前装备的武器。也可以在暂停菜单的武器栏变更预设武器。本作没有切换武器的快捷键，因此想要在战斗中快速变更武器，就要掌握好移动时按下LB瞬间推右摇杆选择武器的操作。熟悉之后和快捷键切换没有区别，而且是8方向快速切换。



©2010 Rockstar Games. All rights reserved.

武器的性能

武器的性能有 5 项指标，在购买武器时或在暂停菜单的 WEAPON 栏中可以查看，从上到下依次是：威力（POWER）、射程（RANGE）、射速（RATE OF FIRE）、上弹速度（RELOAD SPEED）、弹药携带量（AMMO CAPACITY）。其中射程并不是子弹能够飞行的距离，超过有效射程也是可以命中的，只是会偏离准星，命中率下降。瞄准时，准星对准的目标如果在武器的射程范围内，准星的白点就会变亮；如果目标在射程外，白点会变暗成灰色，命中率低。

射击方法

游戏默认的射击方法是半自动瞄准，在暂停菜单→OPTION 选项→CONFIG 中的第一项射击模式中可以变更，一共有三种：CASUAL（初级）、NORMAL（普通）、EXPERT（专家）。

初级

全自动锁定，按住 LT 就会死死锁定视角内的敌人身体。

普通

默认设置，按住 LT 进入瞄准状态可以随意移动准星瞄准。如果普通状态下视角正中（瞄准时准星出现的位置）周围一定的范围内有敌人（敌人并非在准星位置），此时按下 LT 进入瞄准状态，准星圆点会自动跳到敌人身上，而之后你还是可以自动移动准星，此时准星有一些吸附力，也就是说会跟着敌人的位置变化稍稍调整并且继续对准着敌人，但是如果敌人位移太大，锁定状态就会消失。这种辅助瞄准方式和最新的几作“《使命召唤》系列”有些相似，利用这种瞄准模式的方法就是先在普通状态下将视角正中大体对准敌人，之后举枪就会自动锁定敌人，开枪！这种方法在对付较远的敌人时，或者在使用者不能很好地确定视角正中究竟在什么位置时不太容易实现，进化方法，也是最好的使用方法就是先按 LT 进入举枪瞄准模式，大致将准星对准目标，让目标进入可辅助锁定的范围内，松开 LT 并瞬间再次按下 LT，这时候准星就已经跳到敌人身上了，开枪！锁定敌人后，一般都只会瞄准敌人的身体，而命中头部一枪毙命是我们的最佳选择，辅助瞄准的高级使用方法是在用以上两种方式锁定到敌人身上后，立刻稍稍向上推右摇杆，让准星向上移动到敌人的头部，然后马上开枪，爆头！这和《横行霸道 IV》的射击技巧非常相似。

专家

没有任何自由锁定的射击模式，在本作中应用起来非常困难，因为准星非常非常小，只有一个小圆点，虽然是有一些命中修正，但是仍旧非常难瞄准，尤其是敌人在近距离和远距离时，近距离举枪后视角转动速度跟不上敌人移动速度；远距离视角转动速度对于小准星和“小敌人”来说又太快，使用手柄的话稍稍一推摇杆就推过了。但是，如果你是一个硬派游戏玩家，尤其是一个射击游戏爱好者的话，专家模式是你必然的选择，因为在游戏进行一段时间之后，你会发现使用带锁定的瞄准方式让整个游戏太简单了！除非剧情需要，你甚至不需要用到死亡之眼系统，因为自动锁定本身就是一种死亡之眼，视角中央的敌人绝对是百发百中，躲在掩体后面辅助瞄准简直是敌人的噩梦，百米开外的山头上的敌人你也可以轻松对准他的脑袋（当然枪械的射程还是会稍稍影响命中率的）。当你打开专家射击模式之后，你会发现本作的射击乐趣瞬间增加了数倍！只要适应一段时间，必须适应一段时间，你会发现用那么小的准星命中空中的飞鸟有着多么大的成就感，而且那并非是做不到的！普通状态转视角对正目标（粗瞄），举枪用准星精确瞄准，算好提前量，啪！提前量是关键，尤其是打猎时，精明的猎物绝对不会让你用摇杆控制准星黏在它的身上的，你要在它的前进路线上等待它进入准星的瞬间扣下扳机。你可以试一下，不过如果你在一个小时后都没办法命中一只兔子，只有打开死亡之眼才能杀死它时，还是打开辅助系统吧……

掩体系统 SHELTER

游戏中的墙壁、箱子等都可以用作掩体，按 RB 角色就会靠上掩体。站立状态靠上半身高的掩体会自动进入蹲下靠墙状态，站立靠住比人高的掩体后也可以按 LS 蹲下。靠墙后可以左右移动，到左右边缘时可以探头射击；在半人高的掩体后面可以按 LT 举枪起身瞄准，松开 LT 又会回到靠墙状态。本作中普通的站立状态下大部分武器都无法直接按 RT 盲射，但是靠墙后，在左右边缘或是半人高的掩体后按 RT 都可以盲射，不过对于游戏所处年代的单发武器来说命中率实在太低，在对付靠近掩体后面的你的敌人时，霰弹枪盲射还有些作用。需要注意的是掩体是有掩护角度的（当然），敌人跑到侧面，或者高处，你露出的胳膊和头顶都是会被命中的，只是敌人的射击技巧不好，命中率不高而已……

死亡之眼 DEAD EYE

在按 LT 举枪瞄准的状态下，按 RS 就会发动死亡之眼（DEAD EYE）特技，画面颜色改变，单人游戏中时间变慢，敌人动作极其缓慢，可以更轻松地瞄准，松开 LT 键恢复普通状态或按 RT 键射击都会结束本次技能使用。死亡之眼分为三个等级：

第一级

游戏初期开启，进入死亡之眼后不能锁定目标，时间减慢让你容易瞄准敌人，可以在特技持续时间内连续按 RT 射击多发子弹。

第二级

游戏进行到主线任务“YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY, EXCEPT…”，帮助 West 卖假药时开启，进入死亡之眼后，会自动标记（红色叉子）视角中央准星划过时的目标，一次可以标记多个目标（最大目标数量为当前武器剩余弹药数量），之后按 RT 射击，或者死亡之眼技能时间结束时自动射击。有时候目标太分散（一前一后）的话可能无法射击到所有的目标。

第三级

在主线任务“THE GUNSLINGER'S TRAGEDY”中，NPC 会教你更厉害的技巧，需要按 LB 键锁定准星对准的位置，不管是不是敌人都可以锁定，除了不能自动锁定之外，其他规则和第二级相同。我觉得这倒是削弱了死亡之眼，但是可以主动瞄准敌人身体的要害部位是其优点，在解救人质之类的任务中，锁定敌人特定部位更有利。当然，你无法降低自己的死亡之眼等级。

每次发动该技能都会消耗死亡之眼气槽（地图左侧的蓝色气槽），根据瞄准过程维持的时间长短不同，消耗量也不同。很多行动都会恢复死亡之眼气槽，其中爆头杀死敌人增加的最快。

使用套索时也可以使用死亡之眼，不管套马还是套人都更方便。

对决 DUAL

对决是西部牛仔的必修课，本作中，对决的失败者只有一个下场——死亡。对决开始后，镜头会先给对决双方一人一个特写，右下角出现两个气槽之后就可以按 LT 拔枪了。准星最先出现在对手身体下方，向上移动准星并按 RB 锁定对手身体的各个部位，每锁定一次身体部位，右下角的气槽就会增加一些，蓝色是玩家的气槽，红色是对手的气槽，越是要害部位增加的越多，之后按 RT 射击，开枪射击时谁的气槽总量大，谁获胜，所以在短时间内锁定更多的目标也是对决的要点。

近身格斗

不装备武器空手时，按住 LT 举起拳头，按 RT 攻击，按 LB 防御，连续命中敌人几拳后按 Y 将敌人放倒在地，之后连续按 LT 追打。

武器分类

武器栏以环形显示各类武器，逆时针顺序依次为：手枪和左轮、投掷武器、套索、空手、步枪、狙击步枪、霰弹枪、匕首。

匕首（KNIFE）

游戏初期拥有，可以在背后悄无声息地消灭敌人，也可以用来剥皮。

手枪和左轮（PISTOLS&REVOLVER）

射击频率最快的武器，但是威力较小、射程较近，换掉整个弹夹的手枪上弹速度快，需要一颗颗子弹单独上膛的左轮手枪上弹速度很慢。手枪是中、近距离的最佳武器选择。手枪

快速剥皮 是不是觉得剥皮速度太慢了？杀死猎物后骑马靠近，接近后按 LB 停止马的步伐并正好踩在猎物尸体上，下马后 Y 的提示是剥皮，按 Y 后不会有剥皮动作，素材到手，动物身体也仍旧完好如初，之后再按 Y 上马。

在中近距离内作战时，因为威力较小，而且近距离很容易射偏，加上近身缠斗时节奏很快，如果在关键时刻没了子弹基本死路一条（不像中远距离的步枪可以躲在掩体后面上弹），所以弹夹容量大小是一把手枪性能优劣的一大特征。初期的 VOLCANIC PISTOL 拥有 8 发弹夹容量，但是威力和距离都很低，不过如果枪法好，可以轻松命中要害（比如头部），那么它是你的很好的选择，配合死亡之眼使用它也是非常爽快的。后期到了 Blackwater，各方面都远远强于其他手枪的 MAUSER PISTOL（毛瑟手枪）自然变成了最佳选择。

投掷武器（PROJECTILES）

投掷武器分为炸药（DYNAMITE）、飞刀（THROWING KNIFE）、燃烧瓶（FIRE BOTTLE）。完成墨西哥的“Father Abraham”后开启炸药，跟其他游戏中的手雷用法相同，可以握在手中等待快爆炸了再扔出去，不过别自爆！飞刀在墨西哥的“THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY”任务中开启，偷袭敌人最有效，悄无声息，命中要害一击毙命！燃烧瓶在“THE DEMON DRINK”任务中开启，投掷出去会产生范围火焰，持续一小段时间。

套索（LASSO）

在美国“WILD HORSES,TAMPED PASSIONS”任务中取得，用来套住人、马、牲畜等等。在用套索套住物体之后，要按住 RT 才可以保持状态，角色仍旧可以走动。如果是人，靠近被套住的人会有捆绑提示（Y），被捆住的人可以扛在肩上背到想去的地方，还可以放在马上，用马运输被绑的人效率最高（下马后按 X 键可以重新扛起来），在对付敌人时，生擒目标的方法就是捆绑他们。靠近被捆困住的人按 X 可以割断绳子给他松绑。

步枪（RIFLE）

射程中长，威力比手枪大，上弹速度较慢，但是因为威力原因，需要上弹的频率比手枪低，缺点是射速较低，所以不适宜近距离作战，中远距离是最佳场所，而且枪战一般都是和敌人保持在中距离，所以步枪和手枪／左轮是最常用的武器。

狙击步枪（SNIPER RIFLE）

第一把狙击枪 ROLLING BLOCK RIFLE 在“EMPTY PROMISES”任务中取得，一次只能装填一发子弹，但是上弹速度适中，威力和射程都极佳，对人基本上是一击毙命，但是子弹数量较少。先用视角中心正对目标之后再按 LT 举枪（直接开镜），才更容易瞄准！

霰弹枪（SHOTGUN）

霰弹枪在近距离威力巨大，远距离则成了病猫，这是所有游戏都相通的。初期的霰弹枪除了威力之外，携弹量太低和可以捡到弹药的机会太少，所以不那么实用。在墨西哥的 Escalera 可以购买 SEMI-AUTO SHOTGUN（半自动霰弹枪），这之后霰弹枪才有了用武之地。

马 HORSES

马是人类的好朋友，没有马的西部就不是真正的西部。

从侧面或后面靠近马按 Y 就能跳上马（动作稍有不同），也可以像《GTA》中抢车一样按 Y 将坐在马上的人推开自己骑上他们的马。不过未经主人同意，随便从马栓上将不属于自己的马的缰绳解开并骑走是偷窃行为。尤其是在城市里，当着村民的面从马栓上牵走不属于自己的马是会被通缉的（有特殊技能的情况除外）。

骑上马之后，左摇杆是不能控制马前进的，只能控制转向（原地不动也能调转马头），按 A 键才能让马动起来，不停地按 A 键可以连续加速，但是会消耗马的耐力槽（地图左侧的蓝色气槽），在耐力槽快耗空时会显示红色，这时候继续按 A 就会降低马的速度，所以在进入红区时就不要再连续按 A 键加速了，停一小会儿，耐力槽就会恢复。加起速来之后按住 A 可以维持当前的速度持续向前奔跑。马跑在平地上速度最快，如果不小心偏离线路踩到草丛中就会有明显的速度下降。LB 键是减速，一直按住可以停在原地。在急转弯时还是有必要减速的，否则冲到草地中失去的速度更多。骑马不能倒退，驾驶马车可以倒退。

持续奔跑一段时间，马的耐力上限会降低（蓝色气槽不能回满整个气槽），喂它吃苹果就可以重新让上限回到 100% 的水平。如果不饿的时候，就不会吃苹果。

马按外貌特征分为很多种，按马的性能分为三种：1 星、2 星、3 星。1 星马最弱，明显可以看出它瘦骨嶙峋；2 星马普通，NPC 骑的基本都是 2 星马，野外见到的大多数不瘦的马都是普通马；3 星马最强壮，耐力最长，而且上限下降极慢，生命值也非常高，是每个玩家的目标。不同马的耐力长短并不能直接在耐力槽的长度看出，他们的长度是相同的，只是每次加速消耗的长度不同，也就是高级的马可以用一条耐力槽加速的次数更多，而且加速效果更明显。

在野外捉住马之后带回村子拴在马栓上，他就属于你了（看作你当前使用的马），可以在任何地方按方向键上吹口哨呼叫你当前使用的马，它会瞬间移动到你附近的一个地方然后跑向你，捉住的马被打死之后就真的死了，需要再去弄一匹新马。

另外一种拥有属于自己的马的方法是到商店买马证（HORSE DEED），一匹马证对应一匹马，必须自己捕捉过相同种类的马才能购买高级的马，之后在道具菜单使用马证就会让它成为你当前使用的马。有马证的马死去之后稍等一分钟左右就可以再呼唤一匹新的。

道具 ITEMS

游戏中有很多物品，包括狩猎得来的猎物素材、商店购买的道具、地图等等，按 SELECT 键可以调出背包（SATCHEL）的道具菜单，第一页是普通道具，第二页是装备品或特殊道具，第三页是素材。在商店中可以购买各种道具。商店分为 GENERAL STORES（杂货铺）、GUNSMITH（武器店）、TAILOR（裁缝）、诊所（DOCTOR）。

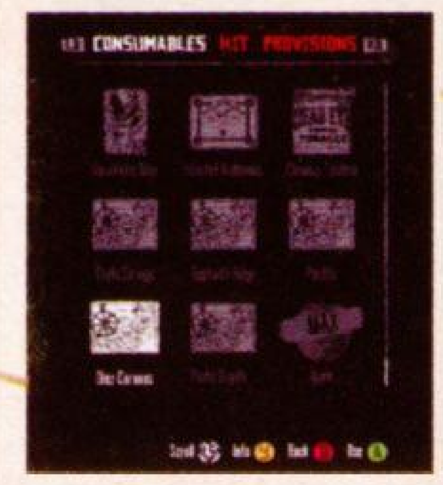
武器店除了各种武器以及一些和杂货铺重复的道具外，还有 BANDOLIER（子弹带），购买后步枪的总弹药携带量增加。以下为武器列表，有些需要达成解锁条件后才可以在指定商店购买，当然，要想到达某些商店，还是要完成主线流程才能到商店所在的城镇。武器是游戏中最重要的物品，购买一次终身受益，而且必须在指定商店才可以购买，所以能买枪时就赶紧买！

裁缝店可以购买：衣服碎片；BANDANA（面罩），带上面罩后不会取得荣誉或名声；THIEVES' LANDING 可以直接购买 ELEGANT SUIT。

诊所可以购买各种疗伤道具和普通物品，和杂货店有很多重复。

杂货铺可以购买的道具

物品	作用
Rabiit's Foot（兔脚）	携带在身上就有效果，提高幸运度，搜索尸体和箱子时获得金钱、子弹的几率增加 20%，尽早购买，不用犹豫！
Bait（诱饵）	使用之后躲开绿色的有效范围避免惊动猎物，猎物被引诱出来后上前狩猎。
Campfire Upgrade（营火升级）	提高宿营时可以补充的弹药数量。
地域地图（TERRITORY MAPS）	包括一些区域地图，购买后即使之前没到达过也可以快速旅行过去；
生存地图（SURVIVALIST MAPS）	在 10 分钟之内显示地图上的野生植物，采药专用！生存挑战 5 级后增加到 20 分钟。
衣服碎片（SCRAPS）	制作一些服装的必需品。
武器（WEAPONS AND AMMO）	飞刀、燃烧瓶、炸药和各种武器的弹药。
消费品（CONSUMABLES）	APPLE（苹果），喂马吃；HORSE PILLS（马药），暂时提高你的马的耐力上限；MEDICINE（伤药），使用后角色生命状态恢复到最佳；SNAKE OIL（蛇油）和 CHEWING TOBACCO（嚼食烟草），加满死亡之眼气槽；MOONSHINE（月光），加满死亡之眼气槽，并且 10 秒钟之内不会因为使用技能而下降。
马证（HORSE DEEDS）	购买马证就拥有相应的马。
注：给马使用的道具必须在马背上才能使用。	



终结技 在贴身的近距离使用武器攻击敌人时，会出现一击必杀的特写画面，每种武器各不相同。

武器店可以购买的武器

武器种类	商店地点
VOLCANIC PISTOL	ARMADILLO
SEMI-AUTOMATIC PISTOL	ESCALERA
MAUSER PISTOL	BLACKWATER
EVANS REPEATER	BLACKWATER
SAWED-OFF SHOTGUN	THIEVES' LANDING
SEMI-AUTO SHOTGUN	ESCALERA
CARCANO(SNIPER) RIFLE	BLACKWATER

武器种类	解锁方法	商店地点
LeMat Revolver	完成任务"AN APPOINTED TIME"	ESCALERA
WINCHESTER REPEATER	完成任务"SPARE THE ROD,SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO
SPRINGFIELD RIFLE	完成任务"WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE"	THIEVES' LANDING
BOLT-ACTION RIFLE	完成任务"THE GATES OF EL PRESIDIO"	ESCALERA
BUFFALO RIFLE	狩猎挑战达到5级（MASTER HUNTER）	所有的武器店
DOUBLE-BARREL SHOTGUN	完成任务"SPARE THE ROD,SPOIL THE BANDIT"	ARMADILLO

其他道具

PARDON LETTER	赦免信	在TELEGRAPH OFFICE（电报室）使用后取消自己头上的赏金。
NEWSPAPER	报纸	在特定地点购买，没特别用途，了解周围发生的时事。
BINOCULARS	望远镜	完成任务"AT HOME WITH DUTCH"后获得。
DOBSCURIDAD DEL SANTO ANDRES	十字架项链	捐钱给修女，并保持高等级的荣誉和名声，最终会从一个修女那里得到这个礼物。只要放在背包里就能发挥效果，敌人射击你的时候命中率降低。
TREASURE MAP	宝藏地图	开启"寻宝猎人"（TREASURE MAP）挑战。
BOUNTY PROOF	赏金证物	杀死一个悬赏通缉的犯人会得到他的一只手作为证物。

名声和荣誉 FAME&HONOR

游戏中的NPC对你的反应根据你不同的选择会有不同的变化。

杀人、完成各种任务、完成挑战、帮助陌生人、赢得对决和赌博都会获得名声（FAME）。名声越高，就会有更多的人寻求你的帮助（各种支线任务），贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少，警察也会有时候对你睁一只眼闭一只眼。

有时候你会对事件做出自己的选择，你的决定影响你的荣誉（HONOR），积极、善良的会增加荣誉，卑鄙、邪恶的会降低荣誉。高荣誉可以让你在商店购物时获得打折优惠，卖东西可以得到更多钱，任务奖励金钱增加，犯罪时周围的人会对你睁一只眼闭一只眼。

带上面罩（BANDANA）就可以隐藏你的身分，你的荣誉和名声都不会增加或减少，你犯罪并逃离后通缉等级的降低速度会加快。如果你走的是好人路线，想偶尔当当坏人，又不想降低自己的荣誉和名声，你可以试试这个道具，购买后在道具菜单第二栏选择面罩装备，再选择一次就取消装备。

荣誉等级	特效
DESPERADO	杀人级别以下的其他犯罪行动不会有目击证人举报范围，不过警察还是会对你的所有犯罪行为做出反应。（同时拥有RUSTLER和ROAD AGENT的特效）
ROAD AGENT	THIEVES' LANDING的所有商店物品售价降低50%，收购你的物品出价提高50%。只要你低于DRIFTER等级，就会有特殊的黑马听到你的口哨跑过来。（同时拥有RUSTLER的特效）
RUSTLER	贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少50%。
DRIFTER	没有特殊效果。
HONEST JOE	所有的任务都会付给你两倍金钱奖励（不包括赏金猎人的任务）。
PEACEMAKER	THIEVES' LANDING之外的所有商店物品售价降低50%，收购你的物品出价提高50%。（同时拥有HONEST JOE的特效）
HERO	警察和目击证人只在你的第一次残忍的谋杀之后举报你的罪行。（同时拥有HONEST JOE和PEACEMAKER的特效）
注：上表按荣誉值由低到高排列（从负数到正数）。	

名声等级	特效
NOBODY	没有特效。
GREENHORN	人们开始想你提出帮助请求。
BUCKAROO	贿赂警官取消头上的悬赏所需的金钱减少25%。
MERCENARY	犯罪后，警察追踪你的时间从24小时增加到48小时。
GUNSLINGER	偷东西或偷马都不会被通缉。
LEGEND	你的所有犯罪行动产生在你头上的赏金都会减半。

法律 THE LAW

游戏中有很多执法者（LAWMAN），包括治安官（SHERIFF）、警长（MARSHAL）、警察（POLICE）和军队（ARMY），如果你被执法者当场看到犯罪行为，会进入通缉状态（WANTED LEVEL）。如果你被其他人看到犯罪行为，他们就成了目击证人（EYEWITNESS），他们在地图上显示为一个眼睛的标记，在目击证人报警前干掉他或者贿赂他，可以避免进入通缉状态，不过要小心不要在杀他时引到更多的目击证人……

每次犯罪加在你的头上的赏金（BOUNTY）就会增高，赏金越高，追你的人就越多。

摆脱通缉状态的方法有三种：

1. 逃跑，你逃出追踪者的红色视野范围后，范围圆形变为灰色，这时右上角通缉状态的计量条颜色从红色逐渐消退为白色后脱离危险警报状态，不过你头上的赏金还在，可以去当地的TELEGRAPH OFFICE（电报室）上缴赦免信（PARDON LETTER）一次撤销自己头上的所有赏金，也可以上缴赏金对应的钱数。

2. 投降，在与执法者22米距离内，收起枪，不做任何动作一秒种以上就会举手投降，之后被扔进监狱，上缴与当前赏金数额相同的金钱。

3. 贿赂，在执法者10米范围内，收起枪，可以贿赂他们解除警报，悬赏通缉金额回到该次触警之前的状态。赏金猎人、美国警长或墨西哥军队不受贿赂。

一直被悬赏缉拿而不想办法取消的话，就会引起赏金猎人、美国警长或墨西哥军队追杀你。游戏地图的三个大区内分别计算对你的通缉赏金。

事件 ACTIVITIES

游戏中有各种随机事件、打工任务、陌生人任务，随着游戏的进行你会发现越来越多的可探索要素。

打工 JOBS

打工有两种

守夜（NIGHTWATCH）和驯服马匹（HORSE BREAKING）。

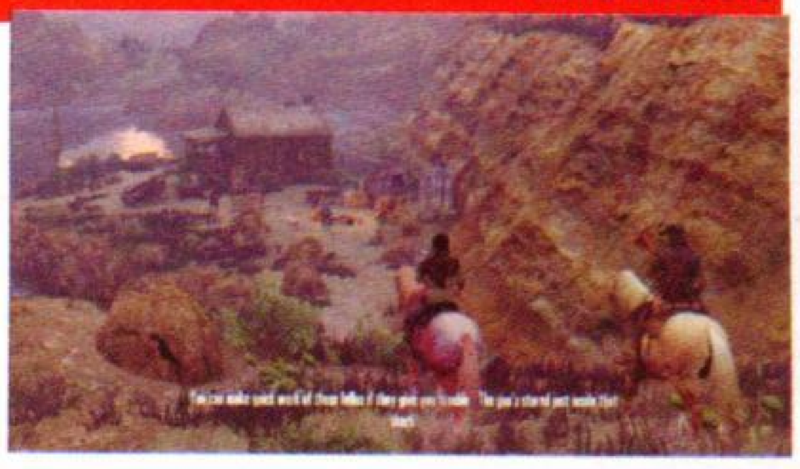
守夜

夜晚在小镇中接任务，之后跟着狗巡视村庄，处理一切不法之徒。

驯服马匹

和野外捉马的最后一个过程相似，骑在马背上用左摇杆控制角色平衡，一段时间后驯服，最简单的驯马方法是连续快速左右晃动摇杆即可，也可以快速转圈，非常灵验。

帮派窝点 GANG HIDEOUTS



游戏进行到一定阶段完成与该帮派有关的任务后开启对应的窝点，帮派名会直接显示在游戏的地图上。在窝点的区域内可以捡到新武器，如果没找到也可以在端掉窝点后到对应的商店购买，双版本共同的7个帮派和对应武器如下：

帮派	武器
TWIN ROCKS	VOLCANIC PISTOL
TUMBLEWEED	WINCHESTER REPEATER
GAPTOOTH BREACH	SPRINGFIELD RIFLE
FORT MERCER	SEMI-AUTOMATIC PISTOL
NOSALIDA	HENRY REPEATER
TESORO AZUL	DOUBLE-ACTION REVOLVER
注：PS3版独有的帮派为SOLOMON'S FOLLY，端掉该窝点是取得PS3版独占的一套衣服的条件。	

迷你游戏 MINI-GAMES

游戏中有非常多的迷你游戏，都是以金钱为筹码的"赌博"游戏。包括扑克（POKER）、黑杰克（BLACKJACK）、戳手指（FIVE FINGER FILLET）、丢马蹄铁（HORSESHOES）、大话骰

三星马 三星马的颜色和其他马不同，纯白、纯黑和纯金黄色的马是三星马，这也是辨别野外三星马的最佳方法。驯服它们之后才能在村子里购买相应的三星马证，看到一定不要错过！

子（LIAR'S DICE）、掰手腕（ARM WRESTLING）。玩得娴熟的话可以通过它们在短时间获取大量金钱，不过各种扑克之类的赌博游戏规则非常复杂，真的相当于一个小型的旗牌游戏了，鉴于篇幅问题，在这里就不一一介绍每种游戏的详细玩法了。前期挣钱最快的方法是戳手指，规则相对简单，下面为大家分析一下，只要稍加练习，就可以轻松赚到大钱！

戳手指 FIVE FINGER FILLET

规则：对手先戳刀，在时间限制内达到一个总共戳刀的次数，之后玩家要达到相同次数，并且时间比对手短，就算获胜一局，获胜两局就赢了该次赌博。未达到次数或戳到手都记作失败一次。失败 5 次算玩家输。

开始前，先下注，然后对手先戳，这时候可以看一下对手手指间对应的按键，这和玩家一会儿的按键对应关系是相同的，大拇指左侧，每两个指头中间

和小拇指右侧的空当都是戳刀的地方，一共 6 个空当，我们将它们设定为分别对应 1 到 6 六个数字，并且对应 6 个按键。开始的赌注比较小，每赢一次后赌注范围提升，难度提高，见下表：

等级＼空当	1	2	3	4	5	6	赌注范围
一级	A	A	A	A	A	A	1 ~ 5
二级	A	B	B	B	B	B	5 ~ 10
三级	A	B	Y	B	Y	B	10 ~ 25
四级	A	B	Y	X	B	Y	25 ~ 100

注：部分区域的戳手指赌博以二级的按键对应关系取代一级，三级取代二级，四级包括了最后两个赌注范围。

有节奏地按以下顺序在空当内戳刀：1213141516，所以最难的最后一轮为“ABAYAXABAY”→“ABAYAXABAY”，如此不停反复。节奏虽然不是要始终惟一，但是也要感受戳刀动作的频率，乱了节奏就会戳到手指。

战胜一个人后，等级提升，失败或取得最高级比赛的胜利后不走开，立刻再次按 B 进入游戏，可以接着之前的等级进行游戏。掌握窍门并取得最高级的胜利后，可以连续进入游戏，每次获胜都能得到 100 块钱！如果走开一段时间再回来，就又要从第 1 级开始重新玩起了。

陌生人任务 STRANGERS

游戏中有很多陌生人任务，完成游戏中的某个任务之后会让地图上出现新的陌生人所在地的提示（一个黑色的问号）。这些任务可以随时开

始、继续并完成。可以在暂停菜单的 JOURNAL 的 STRANGERS 中查看当前领到的陌生人任务，按 A 激活（ACTIVE）任务后，下一个目标地点会在地图上标出，如果是之前已经到访过的区域，会以一个紫色问号标记，如果没有就是一个紫色的圆形范围区域。有些陌生人任务是分部分进行的，当完成当前部分的全部要求后，暂时没有办法继续，做其他流程到一定程度会出现该任务的后续部分。

挑战 CHALLENGES

游戏中有多种挑战，包括采集植物的生存专家（SURVIVALIST）、狩猎大师（MASTER HUNTER）、神枪手（SHARPSHOOTER）和财宝猎人（TREASURE HUNTER）。每个挑战都有十级，财宝猎人之外的挑战第五级和第十级分别会得到奖励；财宝猎人每完成一次任务升一级，并获得一些奖励。

挑战	5 级奖励	10 级奖励
生存专家	生存地图效果持续时间两倍	收集植物后制造一个回复死亡之眼气槽的道具
狩猎大师	可以购买 Buffalo Rifle	收集猎物身上的素材制造一个回复生命的道具
神枪手	在家和营地可以补充更多弹药	射击命中目标时死亡之眼气槽回复量增加

赏金猎人 BOUNTY HUNTER

一共有 20 个悬赏缉拿的通缉犯，在城镇中截下张贴在墙上的通缉海报后就开启了通缉任务，可以杀死通缉犯也可以抓活的，后者比较麻烦，但是赏金多。红色的骷髅是通缉犯所在地，有一帮帮凶守住他，如果是想杀死通缉犯，可以找好狙击点远距离狙击目标，也可以一路杀死所有敌人和通缉犯。如果要抓活的，套索套住目标后靠近目标按 Y 将他绑起来，之后放到马背上带到地图上黄点标记的警局领赏，路上会有他的同党报复你。另外，如果你在回程的路上犯罪了，比如撞飞了某人、错杀了某个平民之类的，你自己也成了通缉犯，就无法上缴你抓住的通缉犯了，必须先想办法去掉自己被通缉的状态。

套装 OUTFITS

游戏中有十四套服装（PS3 版还有额外的两套独占服装），除了牛仔装初期拥有外，其他的服装都有不同的取得方法。首先需要达到“开启条件”，有些套装达到“开启条件”后就能直接获得，不过这些服装一般没有特殊效果。拥有特殊效果的服装在达到开启条件之后会显示出多条“解锁条件”，满足所有解锁条件后才能取得。

达到开启条件就可以取得的服装

名称	英文	开启条件	特殊效果
牛仔装	Cowboy Outfit	初期拥有	基本的赏金猎人装扮。无特效。
风衣	Duster Coat	荣誉等级达到 PEACEMAKER	风衣，放置灰尘弄脏马斯顿的衣服。无特效。
优雅套装	Elegant Suit	在 THIEVE'S LANDING 的裁缝店直接购买	可以在玩扑克迷你游戏的时候作弊。
墨西哥装	Mexican Poncho	在墨西哥地区购买一套房子	墨西哥之旅的纪念品。无特效。
联邦制服	Bureau Uniform	游戏完成度达到百分之百	不受法律束缚，不会有目击证人或当地的执法者增援不对、头上的赏金不会增加，不会被任何人追踪
牧场工人装	Rancher Clothing	完成主线任务“The Outlaw's Return”	无特效。
绅士装	Gentleman's Attire	用自己的玩家账号（GAMERTAG）登陆到“Social Club”后自动获得	允许你在 Blackwater 的扑克游戏中下更大的赌注
王者装	Legend of The West	全部四项挑战（CHALLENGES）都达到 10 级	向人们展示进化了的死亡之眼能力。
美国警长制服	US Marshal Uniform	完成所有主线任务后，在 24 小时内（按游戏中的时间计算）完成所有的美国帮派窝点任务	美国的执法者都不会追捕马斯顿。

其他需要达成多个解锁条件才可以解锁的套装，在开启后进入游戏暂停菜单的 OUTFIT，按 X 追踪该套装的解锁条件，地图上就会显示要去的地方。各种党羽套装的作用是穿上之后该帮派（组织）的成员会视马斯

顿为自己人。分别为 Bollard Twins Outfit、Treasure Hunter Outfit、Bandito Outfit、Reyes' Rebels Outfit、US Army Outfit，前三个的开启方法是击败相应的帮派成员，后两个的开启方法是完成“An Appointed Time”任务，PS3 独占的两个套装为 Walton's Gang 和 Deadly Assassin，后者的开启条件是 PS3 预定特典，还需要特定的解锁方法才能获得，特性是死亡之眼气槽回复速度两倍！

剧情流程攻略

流程概要

游戏的主线流程有 59 个任务，除了第一个任务之外的所有任务都是要到地图上的特定地点找特定的角色开始的，每个角色名字中的一个（或两个）字母作为他们名字的缩写在地图上标记出他们的位置，下文中每个任务标题左侧的字母就是地图上接任务的图标了，可以对照查看。完成当前显示在地图上的主线任务就会开启后续的任务或出现新的接任务角色。很多时候地图上有不止一个提供主线任务的 NPC，可以随意选择进行，不管先后顺序，所有的主线任务都是要完成的。以下流程的顺序是作者的游戏进行顺序，你可能会有自己的顺序，请按照任务的名称查阅。

除了男主角约翰·马斯顿（John Marston）使用了中文译名外，所有 NPC 都用了英文原名，角色的介绍安排在流程最后，以免在开始看流程前被“剧透”。所有地名也都用了英文原名，为了大家好区分人名和地名，所有地名都是全部大写，人名都是首字母大写。另外，游戏很多情况下使用的特殊字体中，小写字母只是将大写字母写得稍小一些，全部大写的地名和道具名也更适合玩家对照查阅。

第一章 新奥斯汀 ACT 1 New Austin

EXODUS IN AMERICA

美国版出埃及记

“号外，号外，吸烟有益健康！”卖报的小童大声叫卖着。马斯顿从人群中走出来，两个穿着制服的美国政府探员一左一右紧紧跟着他，年轻的瘦高，年迈的较矮。

“嗨！来读读报纸吧先生！”男孩靠近年迈的探员，老人看也不看男孩一眼，一只手将他拨开继续前进。男孩也不太在意，在 1911 年的美国西部，各种粗鲁、邪恶的行为随处可见，这动作对于一个陌生人来说简直就像是微笑问候一样友好了，他继续大声宣传着报纸上的内容：“仔细读一下吧，Bill Williamson 的帮派……”

走过一条条现代化的街道，路上擦肩而过的都是衣着整洁体面的城市人，十字路口转弯时，老人右手压在马斯顿的肩膀上，马斯顿愤怒地甩开他的手继续前进，从港口一路走到 BLACKWATER（黑水镇）的车站，三人一句话都没有说，停在靠站的火车车厢门口，老人努努下巴示意马斯顿上车，之后两个探员相互看了一眼，满意地离开了车站。火车的汽笛响起，马斯顿耳边似乎回响着悠扬的口哨声，一定是幻觉，之前的一切已经不再。

坐在列车上，从窗户望向外面广袤的西部荒野，身后座位上的两个老太太议论着西部的大变化，她们很高兴看到美国人将文明带到这片野蛮的荒地上，其中一个戴眼镜的叫 Bush 的老太太说：“我的父亲曾经在这片土地上定居，帮助这里的原住民，他在天之灵看到现在一片生机的景象一定会非常欣慰。虽然原住民失去了自己的土地，但是他们却进入了天堂。”

马斯顿前面座位上的一位神父和一位修女在讨论信仰，修女问：“神父，你的意思是一个纯洁的人如果没有接受过圣餐仪式，他们就注定要下地狱？那太不公平了。”

“我的意思是，珍妮，”神父一边用手指比划着一边说，“在纯洁和未开化（savage）之间有着很大的区别。”

后面的 Bush 老太太说：“是呀，他们之前就像动物一样活着，但是他们现在幸福多了。”

列车鸣着汽笛穿过狭长的隧道，珍妮说：“现在人们不仅有了机车，神父，我还听说不久我们就能飞了。”

“不不不，只有天使才能飞。”

“不不，显然人也能飞，你没听说？在堪萨斯有个人甚至让一辆车飞了起来！”

火车驶过大桥，老太太继续讨论着政治，Bush 认为内特 · 约翰一家根本不适合管理这个地区，他们只不过是一群乡巴佬，没有任何身分。不过另外一个人认为内特一家挣了那么多钱，还有政界的朋友，有钱就能买选票。

神父继续说：“你要记住我们来这里是为了宣传这些思想的，它们和文明是相同的东西，是天赋，这使我们有机会在那些正派的不互相残杀的人们之间生活，他们能让你心安理得地礼拜。”

“有时候，我很迷茫。我发现无法区分仁爱还是可恨的行为，我的意思是它们有时候是一体的……”

列车到站了，美国西部边境地区最景气的城镇——ARMADILLO。马斯顿走下车，按之前的指示进入酒吧，一个花白头发花白胡须的老人抱着一个妓女坐在酒吧角落的椅子上，看到马斯顿进来就站起身迎上来说：“我是 Jake，你在 BLACKWATER 的朋友雇我在这里给你当向导。”

“他们不是我的朋友，”马斯顿一脸不高兴地说着，然后情绪稍稍缓和，“不过还是很高兴见到你。”Jake 已经为马斯顿准备好了马，跟着他出门到马拴处骑上属于你的第一匹马（按 Y）。骑马跟着 Jake 向目的地 FORT MERCER 奔去。

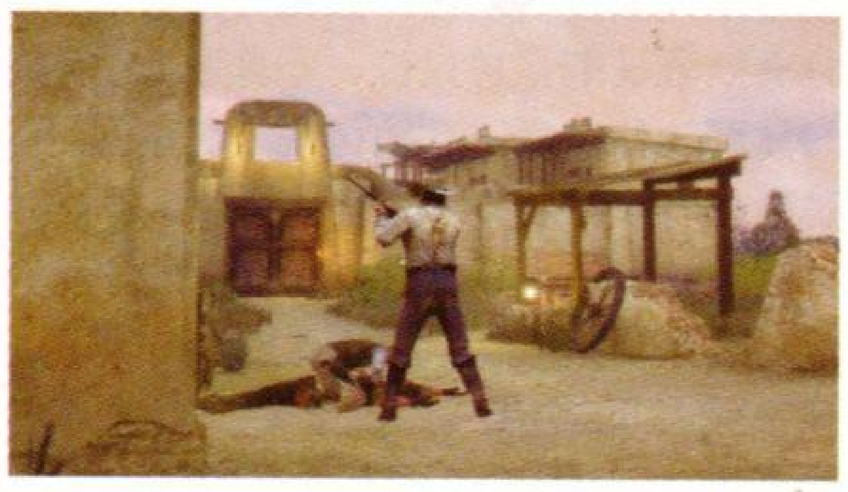
按 A 可以让马开始奔跑，连续按 A 可以加速，按住 A 可以保持当前的速度，如果你加速的次数太多，马的耐力耗完有可能会将你摔到地上。任务中靠近要跟随的目标（ACCOMPANY）按住 A 可以保持和他一样的速度前进。

“你要去 FORT MERCER 吗？很久没带人去过那里了。”Jake 说，“像你这样地道的老兄一般不会去那种奇怪的地方的。”

“谁说我是地道的家伙了？”马斯顿毫不掩饰。

“那里已经被废弃很多年了，有人说那城堡建于墨西哥战争时期，当时各种士兵都聚集在那里。不过后来可能是都去北方与印第安人打仗了，所以后来空无一人。或许他们当兵当累了，决定去找金子，你知道世事难料。不过你为什么要去那里？”

“找我的一个老朋友。”



“呃，我虽然不是一个会根据其他人的朋友是什么人来判断别人的人，但是……”FORT MERCER 废弃后被各种帮派当作窝点，Jake 出于谨慎才出此言。他说是一个叫 Leigh Johnson 的警长雇他帮助马斯顿的，警长说是接到 BLACKWATER 的大人物发来的电报要求的。

“很久以前就不再是朋友了。”

之后，Jake 说马斯顿要想找点儿乐子，ARMADILLO 的女人非常不错，THIEVES' LANDING 就不行了。马斯顿说自己已经结婚了，Jake 说：“谁没有吗？”然后哈哈大笑起来。

上山后远远看到 FORT MERCER 经过历史的磨砺剩下的建筑群，夕阳下的城堡尽显冷漠。马斯顿来到城堡大门前，下马大喊：“Bill Williamson，快出来。”

“快滚，约翰，别逼我杀了你。”Bill 从城头探出头来。

“他们想要杀死我们所有人，我能帮你。我乞求你仔细想想。”

“你乞求我？”这句话又触到了 Bill 的笑神经，“你乞求我？你一向都喜欢用花言巧语。现在，情况已经不一样了，我现在是老大！什么 Dutch，还有你，都滚一边去。”他越说越愤怒，“乞求……我……我乞求你回去告诉他们，让他们下次派个更有说服力的人来。”

手指扣动扳机，一颗子弹从城头飞下来，正中马斯顿的小腹，他倒在地上，Bill 笑着离开，连看也不再看马斯顿一眼。

时间慢慢过去，夜幕侵袭，从连成一条直线的几滩血迹，能看出马斯顿一点点爬向路边，这过程中他肯定疼得无法动弹，歇息一小段时间又继续向外爬，他要活下去。

一对男女从马车上下来，年轻的女人伏在马斯顿身上看看他还有一口气，叫四处巡视的男人先放下枪把马斯顿搬上马车。

B NEW FRIEND, OLD PROBLEMS

新朋友，老问题

马斯顿醒来时发现自己躺在一间农舍中，昨天的女人推门见到醒了的马斯顿说：“不错，你还活着。医生几天前将子弹取了出来，”原来马斯顿已经昏迷了很多几天，“这花了我 15 美元。”

不过马斯顿没钱付给他。谈话中得知救命恩人叫 Bonnie MacFarlane（邦妮 · 麦克法兰），是这个农场主人的女儿。她还特意强调了一句自己是“MacFarlane 小姐”，未婚。Bonnie 说如果感觉好点儿了，就去见她，到时候和她一起巡逻保护农场，就算还了那 15 美元医疗费。马斯顿挂上装着左轮的皮带，再次谢过 Bonnie，Bonnie 转身离开。

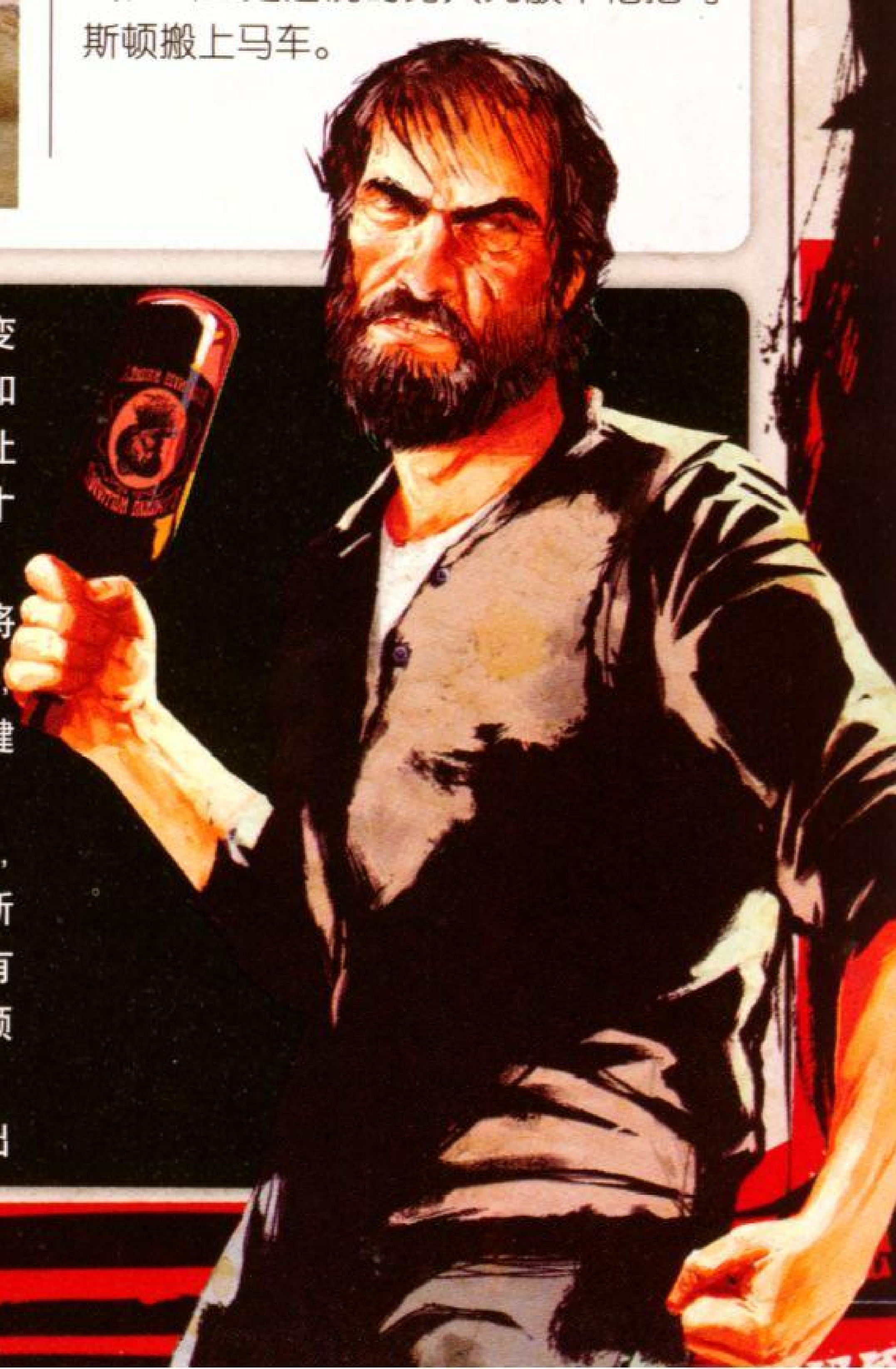
出门去找 Bonnie（地图上 B 的标记处），她让马斯顿骑上马，跟着她围着农场转一圈，为他介绍农场内的设施——关押歹徒的保安办公室，属于农场的杂货铺，漂亮的马栏，刚建好不久的火车站和父亲自己在她还是小女孩时就建好的粮仓。

“铁轨修好后，周围就发生了各种变化，它将各色陌生人带来这里，就比如你。”Bonnie 对马斯顿说，“只有变化让周围的事情往好的方向发展时，变化才是好的。”

一圈逛完，Bonnie 离开，马斯顿将马拴在马拴上（靠近 Hitching Post 按 X），这样就可以记录这匹马，之后按方向键上就可以呼唤它出来。

放下马后走到 Bonnie 家的门口，Bonnie 招呼马斯顿进门参观屋子，马斯顿伤势还没痊愈，刚才骑马还是让他有些劳累。进屋之后随便看了看，马斯顿便坐在舒服的大椅子上一觉睡到晚上。

Bonnie 一手拎着一支步枪从里屋出



来叫醒马斯顿一起去守夜，说着她递给马斯顿一把枪，“这里的夜景很美。”

骑上马伴着 Bonnie 一起在农场中慢慢走，她说有人能陪着自己很幸福，马斯顿说手中握着步枪的感觉更高兴。Bonnie 笑道：“你对扳机的渴望和我女性的直觉，天作之合啊。”

在玉米地前下马，用步枪打死几只兔子，再次骑上马到鸡舍，杀死偷鸡的野狗，这时可以发动第一级死亡之眼技能了，举枪瞄准中按 RS 发动技能，之后时间变慢，可以更轻松地瞄准目标并射击。再跟着 Bonnie 走几步，今天的守夜任务就完成了，将马栓回马拴上。Bonnie 说：“你干得不错，这让我觉得没白救你的命。”互相告别后马斯顿回到自己的房间，在床边可以记录（睡觉）和更换服装，记录会让时间经过 6 小时。

B OBSTACLES IN OUR PATH
路途险阻

再次推开 Bonnie 家的房门，Bonnie 欢迎马斯顿的到来。她想让马斯顿多讲讲 Bill 的事，但是马斯顿说 Bonnie 知道的越少越好，否则她会身处危险，而且他也会让更多自己真爱的人受到生命的威胁。Bonnie 说城市人就是喜欢玩神秘，给她们这些乡巴佬留下深刻的印象。

“我可不是什么城市人。”马斯顿说。

“不过我觉得你马术可是差远了。”

“我可不想赢女士的钱，小姐。”马斯顿接受 Bonnie 的小小挑战。

出门骑上马到起跑点（黄色叉子位置），Bonnie 倒数 3、2、1 之后起跑，连续按 A 加速，之后按住 A 保持速度，将马的前进路线保持在土路上会让速度更快，跑偏到草地中会减慢速度，沿着路上升起烟的标记一路飞奔，绕一大圈之后回到村中。输赢都无所谓，Bonnie 很开心。他建议马斯顿去见见 ARMADILLO 的警长，她说警长也许会帮助马斯顿处理和 Bill 之间的事。

B THIS IS ARMADILLO,USA
欢迎来到美国犰狳镇

Bonnie 请我和他一起去一趟 ARMADILLO，她要到镇上采购一些补给。Bonnie 说：“你牵马车的缰绳吧，像你这样一个令人闻风丧胆的赏金猎人如果让一个女人驾车，在其他人眼里一定不那么好看。”坐上 Bonnie 的马车（顺着黄色 GPS 导航路线）一路向 ARMADILLO 驶去。路上，Bonnie 说人要有信仰和希望才能在这样一个国度经营一个农场，否则人就会疯掉。马斯顿说“希望”从未进驻他的心中，那也不是他一直想着的事情。Bonnie 还说：“前些日子你几乎死在路边，今天却驾车带我到镇上去，实在是一件有趣的事情。这种友情开始方法实在很不寻常，虽然你还是和 Bill 那样的人有着什么过节，但是你对我们好，所以我不觉得你是个坏人，或许有一些愚蠢，但是并不腐朽……不过只是不希望你像其他那些疯了的赏金猎人一样自己打草惊蛇。”

“谢谢你的关心，真的如果有一条能让我退出的路，我肯定会选，我可以向你保证。”

到了 ARMADILLO，“这里虽然不是曼哈顿，但是对于我们来说也足够好了。”Bonnie 说着下了车，“你去医院买些伤药，钱我会付。那医生曾经救过你，礼貌一点。”

进入医生的办公室（DOCTOR'S OFFICE），按 B 与医生说话，购买伤药（MEDICINE），Bonnie 会为你付钱，所以是免费的。买了之后出去与 Bonnie 告别，她让马斯顿在镇上转转。

B WOMEN AND CATTLE
女人和牛

第二天早上醒来，到 Bonnie 家门口，她从警长那里听说马斯顿也许会安顿下来，但是马斯顿说：“我还是不能留在这里，我有自己的生活，呃，我有一种生活，我试着回去……噢，也许我应该说我有两种生活，我试着结束其中之一，好让另一种可以继续下去。”

“你这是在说谜语吧，马斯顿先生。”Bonnie 完全没听懂马斯顿在说什么。

“对不起，MacFarlane 小姐。”

“叫我 Bonnie，Bonnie。哎……”Bonnie 叹着气回身坐在椅子上，她很喜欢马斯顿，马斯顿从她的脸上和行动上可以轻易看出来，他说：“我已经结婚了，还有一个儿子，”马斯顿开门见山，Bonnie 猛地抬起头来看他，“其实还有一个女儿，不过女儿死了。那之前我加入过帮派，我们抢劫银行、列车、绑架勒索，杀死所有我们不喜欢的家伙，Bill Williamson 也是我们一伙的，现在如果我不抓住这个曾经是浴血兄弟的家伙，我的家人会受到伤害。我觉得你应该不会喜欢我说的这些过去，但是我想这也能解释为什么我不想对你说的原因了。”说着，马斯顿转身伏在围栏上看着地面。

“我能理解，只是我开始不知道。你这个可怜的人儿。”Bonnie 站起身来与马斯顿并肩站稳，双手支撑在护栏上，意思是“你继续讲，我想了解你”。

“来到一个新的地方，记忆却仍旧那么清晰。我的父亲是个没受过太多教育的苏格兰人，他在开向纽约的一艘船上出生，他从未见过自己的老家，但是从他的话里，你会觉得他这辈子只吃苏格兰羊杂穿苏格兰裙。他憎恨那些英国佬，因为他们杀了父亲自己都未曾谋面的祖父，人们不会忘记仇恨，什么都不会被原谅。”

“确实如此，”Bonnie 应道，“尤其是当事情关系到钱的时候。我父亲如此辛勤劳作，仍旧负债累累。我害怕我们丢掉自己的农场。”

“我父亲在我 8 岁时候就死了。他的眼睛……哎，就说是在芝加哥的一个酒吧里跟人打架时弄瞎了吧。我母亲在生

我的时候死去，她是个妓女，我父亲是她的……哎，爱什么什么吧。后来，我被送到孤儿院，然后东闯西闯加入了帮会，老大教我读书，教我看世界中美丽的事物，从一些方面看他是个好人。”

“但是你们还是会杀人。”

“对，我的内心也因此饱受煎熬。但这就是我过的生活，或者说一直试图摆脱（Live a life 和 Leave a life 读音相似）……哦，我说得太多了，Bonnie，”马斯顿一辈子应该很少这么感性，“我就是一个没什么教养的杀手，被派来这里做我最擅长的事情——无情地杀死一个人，于是另外一个人可以就此解决这里的犯罪问题，还有一个富人可以在实现一些承诺之后竞选参政。”

“文明真是一件美好的事情。”Bonnie 无奈地笑笑说，“你能帮我个忙吗？帮我放牧。”

马斯顿自然爽快地答应：“哈哈，没问题，给我指个方向。”

Bonnie 右手食指向前方伸出，马斯顿侧身伸出食指和中指，指向前方。

你给我一条路，我向前。

骑上马，跟着 Bonnie 到牛圈，路上，Bonnie 说：“感谢你对我说了那么多关于自己的事情。我没想到你会有妻子和孩子，另外，我想我也从未主动问起。能有你这样的好男人，真是幸福。”

进入牛圈，到牛群的后方赶牛，牛群以一个较大的蓝色箭头图标显示在小地图上，箭头的指向就是牛群的前进方向。不要走太快，慢慢跟在牛群后面，它们就会被你驱赶，在右后方，牛群就会向左前方走，左后方对应右前方，观察图标的方向吧。先将一小群牛赶到目的地与大群牛群汇合，之后要将大群牛赶到老橡树下，保持在正后方才能让大群牛正确向前，按方向键上马斯顿会大声呼喊“Let's go”，可以加快牛群的速度。到达目的地后，Bonnie 说：“马斯顿先生你赶牛的技巧还不错呀，说明务农才是你的天赋呀，或者你上辈子就是牛。”说笑几句之后，两人挥手告别。

B WILD HORSES,TAMED PASSIONS
野马，被驯服的激情

来到 Bonnie 家，见到她的父亲 Drew MacFarlane。和 Drew 面对面坐下，他听说马斯顿来此的目的是执行一次秘密任务——为这乡村铲除一些恶棍。他说：“我们在这里住了 30 年，从东边来，当时从未有人在这里定居。在这里与印第安人打了 10 年仗，都是些顽强的家伙，在这里有歹徒、干旱、痘疮、严冬、霍乱，家中死去的孩子比养大的还多。我看到伟大的人们在烈日骄阳中干枯、死去，整群牲畜得病死亡。但是我从未怀疑过自己在这里的生活。但是现在来的这些所谓联邦政府，派探员来在暗中谋杀，然后控制这里的人们，于是我开始担心。Williamson 是危险人物，像他们这样的人都是瘟疫，但是政府探员难道就不是危险人物吗？”

“你说的对，先生。”马斯顿同意。

“你是个勇敢的人，我们永远欢迎你。但是你去告诉你那些东部的朋友，我们不想过那样的生活。偷偷摸摸，暗中监视，秘密任务。这很荒谬。”

“相信我，先生，我同意你的看法。”马斯顿诚恳地说，但是他知道 Drew 的这些话都是针对他这个“来完成秘密任务的人”的。

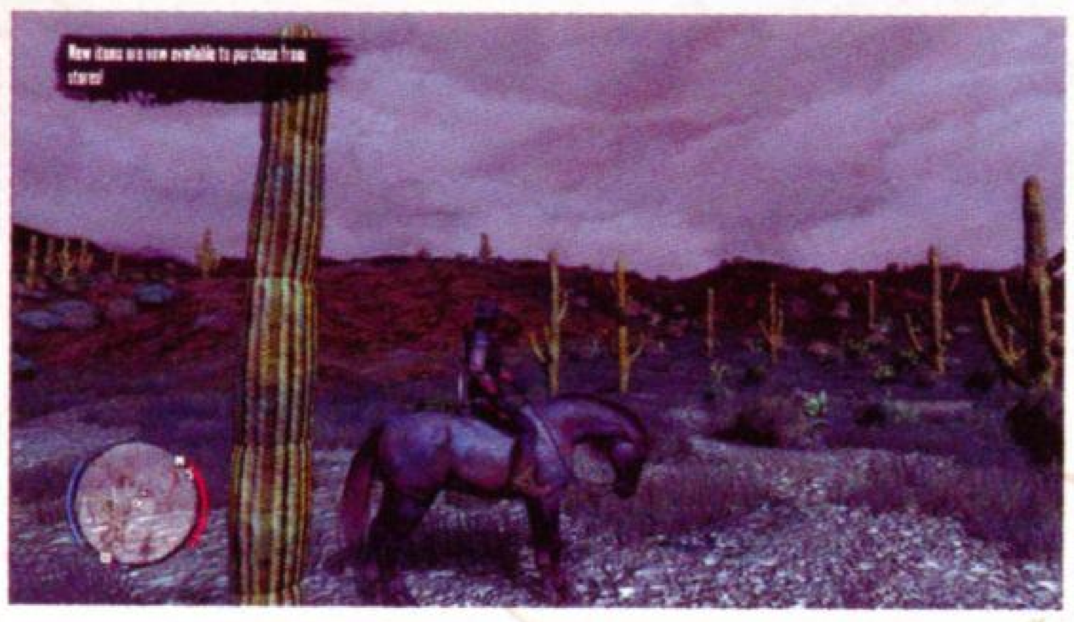
“好……好，那么，我们就不再继续说这些了。我们去做点事情吧。”Drew 站起身出门，Bonnie 邀请我和他们一起去做 Drew 除了谈论政治之外最喜欢的消遣——套马。出门后 Bonnie 从围栏上摘下套索（Lasso）交给我，去往目的地的路上，我和 Drew 还不停地谈论着政治，那些家伙权利越大，欲望就越大。Bonnie 不耐烦地打断我们：“咱们就不能单纯地享受骑马的乐趣吗？”

找到野马群后，按 LT 掏出套索，在任意一批野马身后跟随，在较近的距离内用准星瞄准马头按住 RT 扔出套索，瞄得准的话就能拴住野马，注意，此时绝对不能松开 RT！等同伴将自己的套索也拴住马头后，下马骑上刚套住的野马，之后要玩一个驯服野马的迷你游戏，左摇杆推左右掌握平衡，一小段时间后驯服马匹就可以下野马重新回到自己的马背上了。抓两匹马后回跟着 Bonnie 到村子，Drew 说 Amos 在 ARMADILLO 外面又发现了大批野马，我和 Bonnie 决定去看看。

到目的地后果然有大批野马，要想将他们赶到峡谷中（Canyon），和赶牛的方法一样，但是这次稍微困难一些，一匹马也不要漏掉。赶到峡谷后，有很多人已经等在此处了，一匹叫 Stallion 的马受惊跑掉，马斯顿要追上去套回来。

一个人套马，在套住后要按住 RT 一直不放，会自动围着目标转圈，看目标稍微静下来按 RB 停住自己的马，然后立刻跳下自己的马跳上目标马背开始驯服野马的迷你游戏。驯服 Stallion 后骑着它和队伍汇合，之后返回小镇。

B A TEMPEST LOOMS
暴风雨迫近



暴风雨来袭，Amos 说已经将绝大多数马匹和鸡都赶进棚子了，但是 Bonnie 实际担心的是牧群，Amos 说天气变得太快，牲畜又遍布各地根本没办法赶回来：“如果派人出去赶牛，被暴风雨困住的人会死掉的。”

Bonnie 说：“如果牧群没了，我们所有人都是死路一条。”

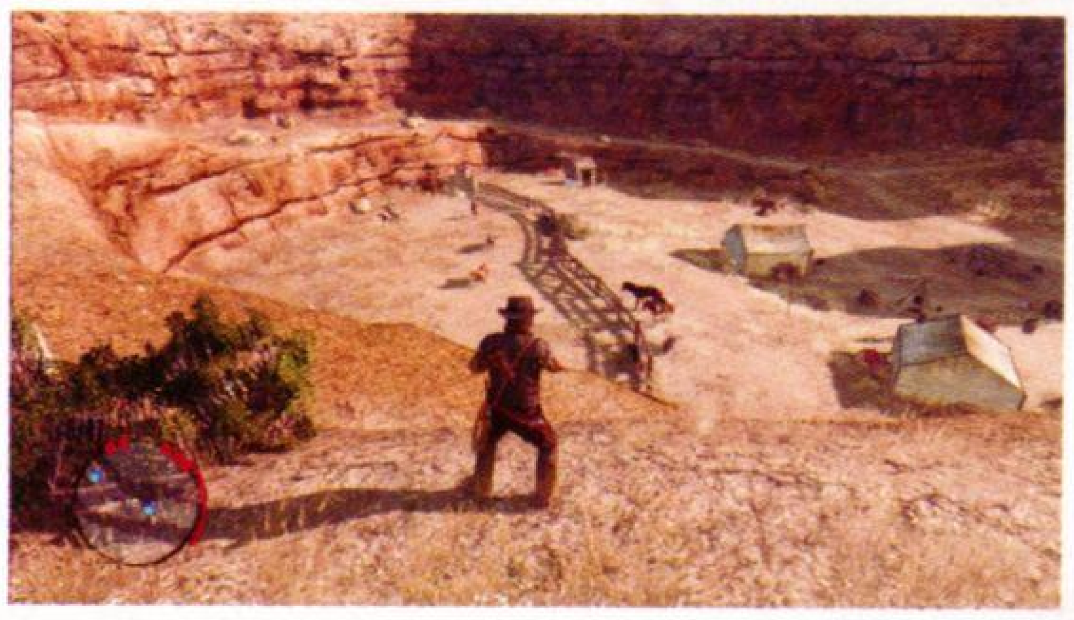
看来我们没的选择，马斯顿拍拍 Amos 的肩膀：“走吧，兄弟。”

先跟随 Bonnie 到达牧群所在地点，将他们赶到老橡树下（Old Oak Tree）。暴风雨的夜晚牛会更加愤怒，而且牛群很大，经常有开小差的掉队者，掉队的牛会在地图上以深蓝色的雨滴形状箭头表示，骑马过去哄一下，被哄的牛可以重新归队的时候，图标会变成浅蓝色，变色之后就不用再管它了，牛会自动赶上牛群。

一个闪电劈中茂盛的树冠，牛群奔逃，它们的方向是悬崖，要赶在牛掉落悬崖前跑到牛群前头阻止它们的行动。拼命加速，只有把马的耐力压榨到极限才能跑在牛群前，阻止打头的几头牛之后，整个牧群开始往回走，最后的目标是小镇的牧场。

M JUSTICE IN PIKE'S BASIN
正义之路充满荆棘

来到警察局，警长正在试新装的电话，不过线路不太好。新修的铁路可以让美国中部的人只花 6 天时间就来到这里，小镇上的各种新变化让警长感到不适应。警长说着自己的忧患时，身材偏胖的副警长 Eli 推门进来，他神色紧张地说刚才自己到大峡谷发现 Bollard 帮派的人围住了 Gulch 先生的牧群，还有几个墨西哥人也混在其中，他们要行凶了。在自己的地盘上，警长不能见事不管，马斯顿也乐意帮他的忙。



骑上自己的马跟着警长和两个副警长赶赴现场，到峡谷前下马步行，之后与 Bollard 帮派的家伙火拼，一路跟着警长前行即可。通过几条吊桥到峡谷底部的 Gulch 牧群所在地，消灭所有敌人后任务完成。

将几个牧民松了绑，警长夸我干得漂亮，不过马斯顿不忘自己此行的目的：“那 Williamson 的事怎么样？”

“还是不能太急，你看，这周围有这么多麻烦事儿。”

副警长 Eli 说补养药品商人 West Dickens 先生不见了，村民发现后急切地请求找到他。警长说：“看见了吧，马斯顿，我们刚冒死干掉一帮危害人民的小偷，而全镇的人民却只想找到那个骗钱的狡猾商人……”

M POLITICAL REALITIES IN ARMADILLO
犰狳镇的政治现实

来到 ARMADILLO，警长认出马斯顿，因为就是他之前派 Jake 为马斯顿作向导的。警长说犰狳镇的事情已经够多了，比如酒吧里的无赖等等，顾不上管不在自己辖区内的 Bill。马斯顿觉得帮助警长做些事情，他应该就会帮自己的忙了。

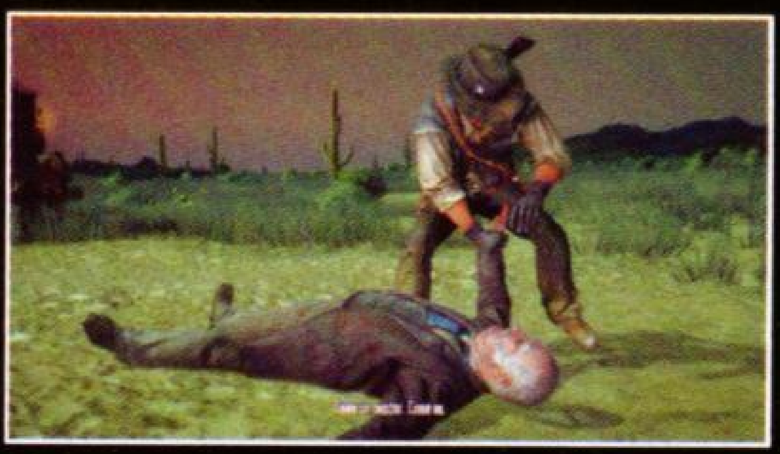
“那么我们先解决掉酒吧里的恶棍，然后再来谈 Bill 的事。”

跟着警长到酒吧门口看到 Walton，Walton 骑马开溜，骑上自己的马和警长一路跟着 Walton 来到他的帮派的窝点。按 LB 靠在掩体后面干掉前方的敌人，警长会说他掩护马斯顿冲到下一个掩体（有黄色叉子标记），消灭外面的几个无赖之后到房间门口，Walton 在房间里，你可以用套索活捉他，或者杀死他。

任务完成后，警长留给马斯顿露营工具，之后可以在野外露营了，这时可以快速旅行回 ARMADILLO。回到村子，戳手指游戏在地图上可以看到标记了。

W OLD SWINDLER BLUES
老骗子的布鲁斯

完成上一个任务后直接进入寻找商人 West Dickens 先生的任务，地图上 W 的所在地点就是了。马斯顿看到老人大字型躺在印着自己名字的马车旁边，将他扶上马车，之后自己也坐上去，驾着马车向小镇 ARMADILLO 驶去。West 受了重伤，他的剩余生命值显示在屏幕正上方，会慢慢减少，尽量在平坦的道路上行驶，颠簸和碰撞都会更快地消耗 West 的生命值。之前攻击 West 的强盗在路上出现，一边驾驶马车一边清除追上来的敌人，一定要杀死靠近的敌人，否则他们也会伤害 West。进入小镇区域之后就算大功告成，West 的生命值不会再降低。



来到诊所门口（黄色标记的目标地），马斯顿扶 West 下车。嘴硬的 West 连感谢的话都那么僵硬：“谢谢你，先生，谢谢你。你是一个绅士，一个荣耀的真汉子。”

“从你嘴中说出来，我想那一定意味深长，我很欣赏你的礼貌。”自此可以到 W 接 West Dickens 的任务。

M SPARE THE ROD,SPOIL THE BANDIT
使用木棒，溺爱歹徒

踏进警局大门，一群土匪抢劫了Ridgwood农场，马斯顿跟着警长和两个副警长一起去对付土匪。途中会见到空中盘旋的秃鹰，一个小营地里都是死尸。继续向前到农场，检查了两个小房间（黄色圆点）都没有发现异常，最后发现粮仓（Barn）的大门被四块木板钉死，肯定是这里了。用枪射碎四块木板，粮仓的房顶吊着一具全裸的死尸，地上横七竖八第躺着更多人的尸体。幸存的一个女人跑出来，说其他的村民被关在农屋中当作人质。出门去救人质，农场中央的大屋里有很多敌人，在二楼关着门的房间中对付最后一个匪徒，他挟持着一个人质，推门之后瞬间发动死亡之眼一枪爆头，否则匪徒会杀死人质导致任务失败。

杀死全部匪徒后出门和所有幸存的村民汇合，浑身伤痕的三个女人的脸上挂着愤怒和悲伤。她们说当时有村民向南逃跑了，接着开始咒骂警长一行人："你们不是人，一帮吃着政府俸禄的家伙，其他像我们这样的人用命换来的钱都被你们收走了！这国家怎么了？"女人用血红的双眼死死地盯着警长，她的嘴唇上有几道深深的伤痕，"这是人民的生命，这是人民的家园！"

"走！别让他们跑了！"无法应答受害者的话语，只能尽力挽回。跟着警长去寻找剩下的匪徒。匪徒是向着FORT MERCER跑的，这是Williamson的帮伙擅长的勾当。

见到站在山头上的Bill一伙，恩怨分明，即刻开战。旁边正好有烧毁的房子，躲到矮墙后面，会有两拨敌人冲过来，利用掩体可以比较轻松地搞定。战斗结束后，Norman Deek被我们活捉了，他也许可以带我们去找到Bill。警长决定先把Deek关进监狱。

W YOU SHALL NOT GIVE FALSE TESTIMONY,EXCEPT...
你不应该出示伪证，除非……

West从诊所出来，他请求马斯顿跟他一起去RIDGEWOOD卖他的"良药"！马斯顿驾着West的卖货马车驶向RIDGEWOOD，按着West的计划在郊外停下，两人分别进镇，这样就不像是一伙的了，等West安排好一切，有无数的人围观，马斯顿这时候闲庭信步地钻进人群，West"无意"中叫马斯顿试试他的神药，马斯顿喝下后，West说："这个男人已经有了鹰一样敏锐的双眼。"他让马斯顿射击远处房屋柱子上挂的羊头骷髅。命中后有个家伙怀疑作假，他摘下自己的牛仔帽，要马斯顿射中他抛起来的帽子。自此开启了死亡之眼第二级，当男人将帽子抛向空中之后，按RS发动死亡之眼，时间减慢，很容易命中目标。如果第一次没命中，还会有第二次机会的。命中帽子后，男人上前和马斯顿开打。近身格斗，LT摆好架势后按RT攻击，LB可以防御，连续命中敌人几拳后可以按Y将敌人放倒在地，可以

连续按LT追打。格斗取胜后，男人掏出枪，利用死亡之眼射击男人的手打掉他的枪，他终于服了。

不明真相的围观群众一哄而上抢购"灵药"，手受伤的男人也真的以为是药效才让马斯顿如此厉害，念叨着"试一瓶看看……"也围了上去。

马斯顿受不了这种行骗行为，帮过这一次忙之后他决定离开，被West拦住，他说可以做马斯顿的智囊团，对付Bill，他让马斯顿去COOT'S CHAPEL见他的老朋友Seth，可以想办法像历史故事中一样弄个"特洛伊木马"进入Bill的要塞。

S EXHUMING AND OTHER FINE HOBBIES
盗墓和一些其他的健康爱好

照着West的话，马斯顿来到一个破烂的教堂边上见到Seth，他穿着肮脏的破烂衣衫，皮肤暗红发黑，戴着缺角的帽子，挖开了一个人的墓，正在惨白的干尸上找着什么东西。马斯顿向他说明来意，请求他帮忙，神经质的他不相信任何人，因为他被他的好搭档Moses Forth偷走了半张藏宝地图。为了让他可以帮助自己，马斯顿决定帮他去BENEDICT POINT找Moses要回那半张地图。

骑上马跟着Seth飞奔，Seth说

自己认识Bill和他的同伙Deek，Bill经常会找他做一些其他人不愿意干的事情，是啊，一个以盗墓为生的男人有什么不愿意去做的呢？他承诺如果马斯顿帮他找到地图，他一定可以让他进入FORT MERCER。

到达BENEDICT POINT，两人下马，Seth说Moses被警察关在房子里，他让马斯顿引开守门的警察，然后他会溜进去找到Moses弄回地图。

马斯顿要偷走警察的马（蓝点）进入被通缉状态，这样就能诱使两个警察离开房子。被通缉之后，执法者会追你，逃离执法者的红色圆形视野范围，当脱离视野范围后红色变为灰色，保持在视野外一段时间就会摆脱通缉状态，但是你头上的赏金还在。回到Seth身旁，Seth打开房门，Moses见到他落荒而逃，马斯顿骑上马追过去用套索套住Moses，按住RT不送，下马靠近他按Y就能把目标捆住，之后再按Y扛起Moses带到Seth身边按Y放在地上。

Seth拿着刀子威胁要挖掉Moses的眼睛，这个疯子肯定做得出来，Moses心知肚明，所以还没受苦就招了——地图在ODDFELLOW'S REST墓地。Seth说自己没钱给马斯顿，不过为了谢他，可以把一张赦免信送给马斯顿，正好用来去掉刚刚加在马斯顿头上的通缉赏金。到电报办公室（TELEGRAPH OFFICE）交赦免信后任务完成。

S A GENTLE DRIVE WITH FRIENDS
与朋友同赴温馨的旅程

Seth在墓地找了很久也没找到地图，起初他认为Moses骗了他，但是后来他发现持有地图的人在因大量病死的人之中，在他们还没入葬前，Seth就将尸体弄到手了，他决定将尸体运到TUMBLEWEED附近的安静的地方然后慢慢找地图。马斯顿驾着马车，Seth在车厢里守着棺材。路上杀出财宝猎人，数量众多，驾驶马车时只能使用手枪等有限的武器，一边赶路一边射杀敌人，Seth会在车厢里搜尸体，小心不要驶过敌人丢的燃烧瓶，否则马车会着火，拉车的马死掉一匹还可以继续走，如果两匹都死掉就任务失败了。

路上，Seth会找到地图，上面说财宝就在现在要去的TUMBLEWEED，Seth说这是天意，异常兴奋。到了目的地，Seth下马去寻找他的宝藏，他说等他找到宝藏再帮马斯顿进入FORT MERCER。

S LET THE DEAD BURY THEIR DEAD
既往不咎

在TUMBLEWEED的墓地找到Seth，他有意躲着马斯顿，不过马斯顿像拎小鸡一样将他服服帖帖地按在身旁，一起去找宝藏。Seth说根据地图看宝藏在那个废弃的大宅邸中。

正门上了锁，从房子后面的门进入地下室，逐层向上，会遇到不少敌人，注意使用掩体逐个击毙。到最顶层的房间，杀死最后一个敌人后，找到房屋正中摆着的宝箱。Seth几乎喜极而泣，手舞足蹈地喊着："在经过了那么长那么长的隧道之后，我终于看到了光！以后的日子里我就是大富豪啦，丝绸床单和巴黎妓女！全是我的。"他用匕首撬开宝箱的锁，打开的刹那，Seth脸上的表情从欣喜和渴望变成茫然和失望，他枯瘦黝黑的手从箱子正中拿起一颗玻璃眼球，他抱怨着狗屎地图和自己狗屎一样的寻宝生活，不过现实就是这样，马斯顿提醒他该回到现实并帮助自己去FORT MERCER时，Seth点点头："是时候重新生活了。"他说会在FORT MERCER门口等着马斯顿和West，到时候一起进去，说完他转身离开。

W LIARS,CHEATS AND OTHER PROUD AMERICANS
撒谎的人、骗术和其他荣耀的美国人

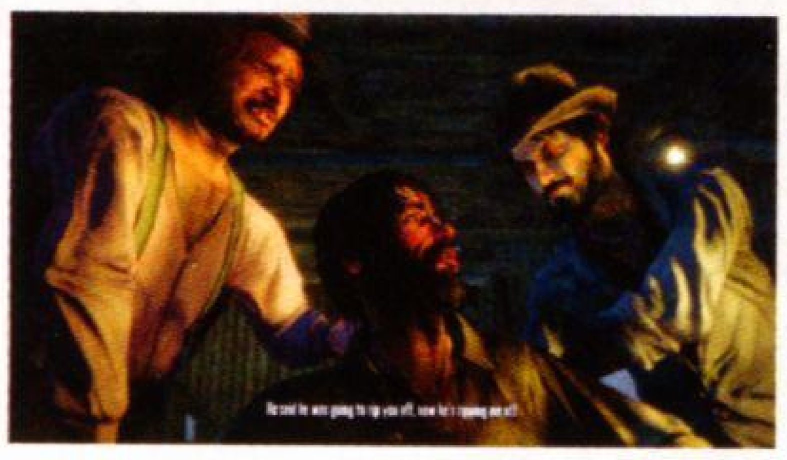
在 RIDGEWOOD FARM 找到 West，他告诉马斯顿现在需要弄些钱，武器、护甲和雇佣额外的人手，不过这次不行骗！要光明正大地挣钱——赛马。坐上 West 的马车，来到赛马起点。乘上最后一辆马车，起跑位是最后一个，不过这场比赛并不难，按着烟火的顺序飞奔直到终点。需要注意的是，赛道的弯道角度很大，不刹车是没办法过好弯的。赢得比赛后和 West 一起回到他的住处，West 说：“木马要想跑，必须先会走。我们现在需要一些军火。”他让马斯顿去 ARMADILLO 见一个叫 Irish 的朋友，Irish 经常在的马棚或周围有酒喝的地方出现。

“不错，一个酗酒的军火贩子。”

之后可以在地图上标有 I 的地方找到 Irish。

I A FRENCHMAN,A WLSHMAN AND AN IRISHMAN
法国人、威尔士人和爱尔兰人

来到 ARMADILLO 的马棚（LIVERY），在棚子里看到两个人正在折磨了另一个男人，这个爱尔兰男人就是马斯顿要找的名叫 Irish 的人了，他说威尔士人搞错了，是法国人的错，可是威尔士人不信，仍旧将他的头死死地按入水中。话不投机，两人对马斯顿亮出家伙，轻松搞定之后 Irish 很乐意帮他的救命恩人弄一挺机枪。出门骑上马向目的地飞奔，来到临湖的悬崖边，Irish 说机枪就在前面的棚屋里，他说他擅长远程狙击，会



在山脊上掩护马斯顿。马斯顿下马干掉棚屋周围的所有人，进屋后发现里面空空如也。不管是战斗中还是完事儿后，Irish 连个人影也没见到，这个大骗子！

B THE BURNING
燃烧

Bonnie 的父亲早上骑马出去，到傍晚还未回来，农场的帮手已经出去帮忙寻找了，但是还没找到，马斯顿和 Bonnie 一起骑马到树林中找到了 Brew 先生，他蹲在受伤的人和死去的马旁边，可能是 Bollard Twins 的人干

的，叫 Bonnie 回农场驾马车来，并让马斯顿护送 Bonnie 一起去。回到村子发现马棚着火了，正门无法打开，到后面爬上风车的架子，扒住马棚顶部的铁栏到房顶的平台，从侧面的通风口进入马棚，跳到底层打开正门。要将三匹马安全弄出马棚，靠近马按 Y 将前两匹哄出去，第三匹出去之前大门着火的门框塌了，骑上马跑出去（按 X 跳过障碍）。到牲畜圈旁与 Bonnie 汇合，Bonnie 说自己的父亲曾经与印第安人打过仗，但是没想到现在却栽在白人手上。

I MAN IS BORN UNTO TROUBLE
男人是为挑战困难而生

找到墙角坐着的 Irish，他已经醉得不省人事，完全不把马斯顿救过他这件事记在心上，马斯顿生气地威胁他如果不在一小时内弄到加特林机枪就让他生不如死。这家伙的酒劲儿立刻就醒了，骑马跟着他一起去找枪吧。他听说一些矿工讨论过他们找到的机枪之类的话题，知道机枪被放在 GAPTOOTH BREACH。来到矿井，Irish 说里面有一个专门用来提升矿石的升降台，他建议马斯顿用那升降梯把机枪弄到地面上来，他去将马藏起来，然后弄辆马车来载机枪。两个看门的家伙不允许马斯顿进门，一路冲进矿洞中，在隧道中杀死更多的矿工，在最底层找到装有加特林机枪的箱子，按 Y 推着箱子所在的运煤车一路沿着铁轨到升降梯上，推车时速度如果够快，就会自动跳上车自动前进，按 RB 可以减速。Irish 拉动拉杆将马斯顿和机枪拉上来，之后继续推着车到马车旁，路上会有敌人试图攻击你，射杀他们，还有人在铁轨上安放炸药，这时候赶紧射击炸药才能安全通过。与 Irish 汇合后，将加特林机枪装上 Irish 的马车，他说会将枪送到 West 那里。

M HANGNING BONNIE MACFARLANE
吊死邦妮 · 麦克法兰

进入 ARMADILLO 的警局，Drew 愤怒地问马斯顿他的女儿去了哪里。马斯顿完全摸不到头脑，自从上次火灾之后就没有再见过她。这时候外面有人叫嚣着让警长出去，是 Bill，他说 Bonnie 在他手上，如果想见到活着的 Bonnie，就在几个小时内将 Deek 带到 TUMBLEWEED。

暂时没有其它的办法，警长同意交易，副警长 Jonah 将 Deek 从警局背出来捆在马上。Drew 绝望地坐在门旁的椅子上，马斯顿站在他身旁，拍拍他的肩膀，承诺会将他的女儿安全带回来。路上警长为我介绍了 TUMBLEWEED 这个块地方，本来在很久以前，那是一座城镇，但是政府派人建了通往 ARMADILLO 的铁路，正好通过 TUMBLEWEED，于是那里的人都离开了，现在只有小偷、强盗和土匪还在那里。警长仍旧不能完全信任马斯顿，他并不明白马斯顿和 BLACKWATER、Williamson 之间的历史，对于像马斯顿这样的前帮派人员现在被政府派来这里这件事，警长心中的怀疑也是不可避免的。万事皆有规矩。

到了 TUMBLEWEED，马斯顿负责押着 Deek 去镇中交换人质。两个副警长跟着马斯度押着 Deek，马斯顿用枪指着 Deek 慢慢靠近村口，迎面走来三个歹徒。

“Bonnie 呢？”马斯顿问。

“白痴，我们才不想换人质。”

Deek 死在枪下，大混战开始了。首先发动死亡之眼一口气干掉三个敌人，然后要注意右边教堂顶的敌人。镇子中敌人很密集，先不要前冲太快，尽量多地用步枪消灭敌人。向前走或时间过得较旧之后，一名歹徒威胁要将 Bonnie 杀死时，马斯顿冒着枪林弹雨冲到绞刑架下，将 Bonnie 脖子上的绳子割断，还好及时赶到，虽然 Bonnie 生命没了危险，但是身上也有不少的刀伤。警长带着 Bonnie 回 ARMADILLO，任务完成。

W CAN A SWINDLER CHANGE HIS SPOTS
一个骗子能改变立场吗

在 PLAINVIEW 见到 West，他继续油嘴滑舌：“你所做的都是无私的奉献。但是，先生，在我能表现地无私之前，请允许我再自私地卖一次我的货物吧！”马斯顿拿这个滚刀肉也没办法，跟他走到 PLAINVIEW 的人群中。West 还是老套路，不过还没说两句就被之前见过他的人识破了，他们开枪就打，马斯顿和 West 上马车逃跑。这次 West 驾车，马斯顿专心射击敌人即可。

W THE SPORT OF KINGS,AND LIARS
国王和说谎者的运动

上次没挣到钱，West 说还是需要更多的钱将这辆普通的商用马车改装成——“木马”。没办法，跟着 West 的马车到 RATHSKELLER FORK 参加下一场竞赛。骑上自己最好的马和 7 位对手竞赛，赛程还是挺长的，一路上都不能松懈，注意不要在耐力变红时继续加速，转弯时尽量走内道，平时不要跑到平坦的路面以外的草地上。取得胜利后，West 说一旦 Seth 和 Irish 都准备好了，就可以一起出发了。一个骗子，一个盗墓者和一个酗酒者组成的团队，不管再怎样，情况都不会更差了……

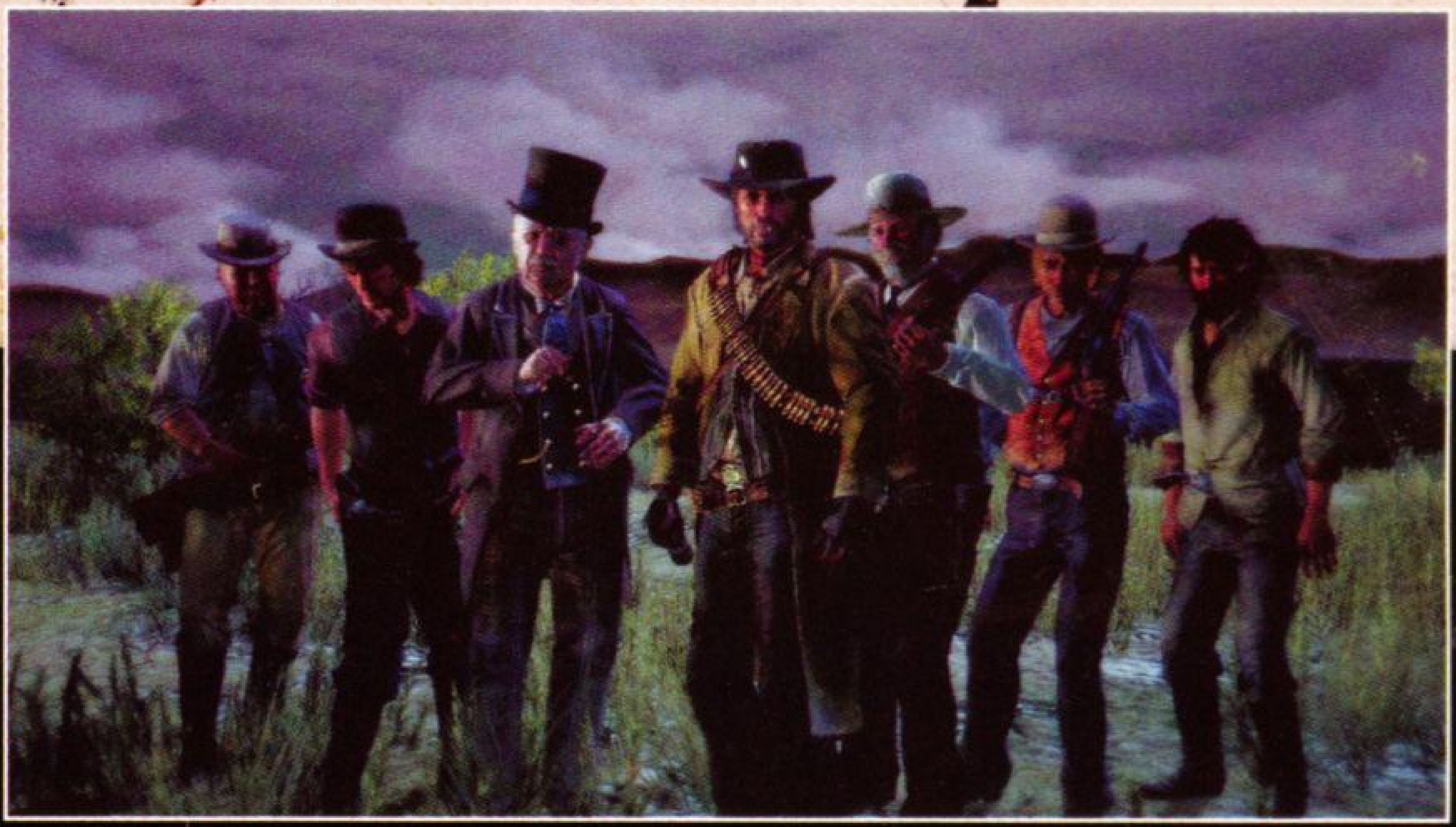
I ON SHAKY'S GROUND
莎琪受刑

在 THIEVES' LANDING 找到正在抢劫两个修女的 Irish，马斯顿一把将这个醉鬼拽倒在地，让两位修女离开

后，马斯顿说加特林枪没弹药，Irish 带着马斯顿来到本地帮会的仓库，他的口吃朋友 Shaky 会给他们留个后门。

果然正门无法打开，到后门上楼梯，隔着门听到的对话。Shaky 被帮会的人发现了，捆在椅子上受折磨，不过 Shaky 还挺能撑，没供出是谁在幕后指使。Irish 跑去找马车，马斯顿去救 Shaky。从旁边的梯子爬上去，

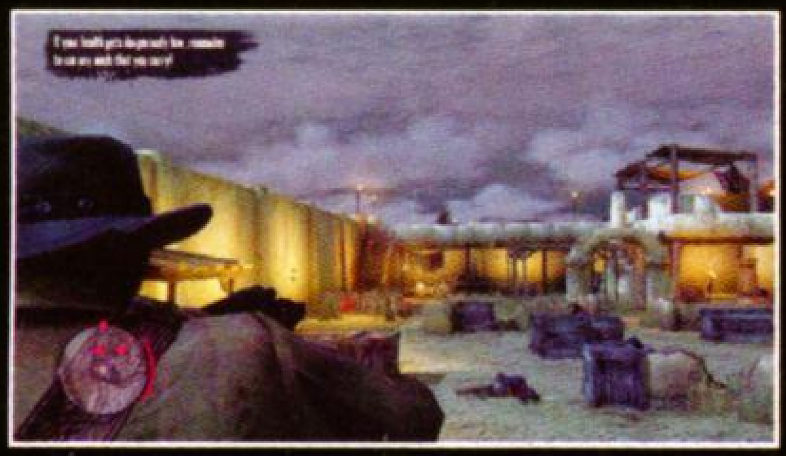
蹲下或者慢慢走不容易被人发现，从二层跳到下面，另外一边上楼，干掉外面的一个人和里面的三个人，救下Shaky后有更多的敌人出现在仓库中，全都干掉后到下层打开门出来再干掉更多的人。将弹药都搬入马车后，上车，Irish会将马车开到MacFarlane农场，路上会有敌人冲出来。



M THE ASSAULT ON FORT MERCER
突击梅塞城堡

警长、West、Seth、Irish等人的任务全部完成后，会出现这个任务。到FORT MERCER南边的小山丘上开始任务。

马斯顿抽了一根烟，警长、West、Irish和两个副警长都到了，West递给马斯顿一支望远镜，看到Seth已经混进了城堡，之后他会去给Bill他们逗逗乐子。现在就要开始行动了，否则Seth拖的时间太长Bill的人如果开始怀疑就会杀了他。马斯顿坐上West装有加特林机枪的马车，West说："一会儿进入城堡后，我会用我卖药的口才诱骗敌人对错误的方向产生警惕，那时我会给你一个信号——敲一下马车的侧梆，之后你就像凤凰一样华丽登场，像从未尽情射击过的孩子一样全力开火。



来到城堡正门，Bill的人开门迎接我们，Seth站在一旁的塔楼上大声呼喊着："哈哈，欢迎作客寒舍。"West停稳马车，开始他惯用的伎俩："向你们致敬，我亲爱的伙计们！如果我告诉你长生不老就在手中，你能学会飞翔，或者我可以将一个男人变成一个漂亮的女人，你们会怎么认为？不可能，是吧？今天就让你们见识一下。"West说着慢慢靠近马车后箱，歹徒们你看我我看你，有的笑出声来。West继续说："绅士们，今天我为大家献上来自东方的神秘药水……"说着他敲敲马车，马斯顿翻开车篷，转动加特林枪，将眼前的全部歹徒击毙，注意查看小地图上红点位置判断敌人所在地，机枪没有任何使用限制，尽情射击吧。消灭眼前的所有敌人后跟随警长上二层消灭剩余的匪徒，West在我们战斗时驾着马车逃跑了，消灭城堡里的所有人后在大门前集合。到处都找不到Bill的身影，不知道这家伙藏到哪里去了。这时候West又跑了回来，急促地敲着城堡大门，开门放他进来后，他说有上百人冲了过来。正好用他刚刚停在门口的机枪对付冲上来的敌人，徒步的、骑马的还有马车都会从四面八方冲过来，一定要看小地图，不要让敌人靠得太近。

消灭所有援兵后回到城堡里，副警长Eli报告还是没有找到Bill，这时候Irish端着步枪喘着粗气跑过来："等等，等等……哦，我错过了……"这胆小的家伙百分之一万是故意的。副警长Jonah抓到一个活口，他说Bill昨天早上就逃到墨西哥CHUPAROSA附近。Bill肯定是去投奔Javier Escuella。

"Chupa——他妈的——rosa，我知道在哪里，约翰。"Irish摇头晃脑地说，"我在那里是知名人物，你在渡口去找我，我带你过去。"马斯顿没想到这家伙愿意帮忙，难道有什么阴谋不成？不过顾不了那么多了。警长拍着我的肩膀说："没有抓到Bill我也很遗憾，看来你要去墨西哥了。"马斯顿问那里是个什么情况，West说："美丽极了！都是善良和平有爱的人们，社会上极其公平，希望你能在那儿发大财。"相信他的话才见鬼了，那里是一个歹徒横行的暴力社会。和几位认识不久的将将能称得上朋友的人握手告别，他们也算和马斯顿一同出生入死了。走出城堡，Seth在马斯顿身后关上厚重的木头大门。马斯顿站在门外回头看看城门上的哨塔，数天前Bill Williamson就在那里将子弹打入自己的胸膛。门口的灯光映出马斯顿坚定的表情，不找到他誓不罢休。

I WE SHALL BE TOGETHER IN PARADISE
我们会在天堂中在一起

来到码头见到Irish，Irish会帮马斯顿渡河到对岸的墨西哥，他站在木筏上说"我在墨西哥有无数的朋友，我们只要坐上这木筏到河对岸，那就到天堂了。走吧，小乖乖！"

马斯顿上了木筏，Irish开始拉动河对岸的绳子让木筏滑过去。到了河中央，对面的树林中冲出无数的人，他们拿着枪向木筏上的两人射击，马斯顿完全摸不到头脑，看来那边并不如想象的美好，Irish可能一直想到墨西哥去，只是苦于无法渡河，才正好能利用自己帮忙。绳子被敌人割断，木筏顺流直下，沿岸上的敌人层出不穷，利用木筏上的箱子和围栏作掩体，对付对面的敌人。如果正前方出现敌人，木筏左右的掩体就没办法挡住马斯顿的身体，要绕道掩体侧面找好角度躲避。路程非常长，幸好中途有存盘点，注意射击扔炸弹的敌人，他们身旁一般都有炸药箱。终于绕过群山峭壁，到达一个可以上陆的岸边，干掉最后两个人之后，

从木筏下水上岸。

"你确定认识这边的人？一路上这些朋友们如此热烈欢迎我们？"马斯顿快被这家伙气死了。

"上次我来这里，实在是醉得太厉害了。我遇到了一个美国人，他射杀了一个人，"Irish一边说一边用右手比划拿枪的动作，"之后我和那家伙在CHUPAROSA喝酒，那家伙可逗了……哦，不对，那是在加拿大，那里的家伙一点也不搞笑。你可以去见这里的上校，西班牙名字……呃，我也记不清了，他住在ESCALERA附近，我和他玩过扑克，他是个好人，哦，也许是个混蛋，我那次真的醉透了。"Irish简直是满嘴胡诌，一边说一边摸上马背，"我得走了，其实过去对我的款待不是这样的，我得去农场了，祝你好运。你是个愤怒的讨厌男，但不是一个坏家伙。"他在马背上指了指马斯顿，丢下一句不知道是否能算得上赞美的话骑马离开了。

第二章 墨西哥 ACT 2 MEXICO

D CIVILIAZATION,AT ANY PRICE
为了文明，不惜一切代价

来到ESCALERA，到D标记的大宅邸见Irish说的上校，在正门被三个守卫拦住，马斯顿说明自己是来找回两个人，想见见这里的老大，领头的是一个穿军装的墨西哥人，他说："现在正是战争时期。你想见我的上司？你觉得见到我还不够好？"

"不是这样，先生。"

"你觉得你比我好？你一个美国佬，到我的国家，我可怜的国家，你觉得你就可以和总统做朋友了？"

"不，先生。对不起，先生。"马斯顿被对面的男人的严肃和愤怒搞得不知所措，"你可能误会了，也许你能帮帮我？"

"你真的会感到抱歉的，朋友。"对面的男人一脸严肃，他身后的两个守卫用枪指着马斯顿。战斗一触即发，时间似乎凝固了，周围异常安静。

接着是爆炸般的笑声，三个守卫笑的前仰后合，穿军装的墨西哥男人笑得上半身大幅度向后仰，两只手指着这个被他们捉弄的男人，觉得他再笑下去一定会倒在地上，他重新立直身体，对马斯顿友好地说："放松啊，朋友，别紧张。我们真地骗到你了吧？"

"百分之百，当时那恐吓的眼神，武装到牙齿的士兵，你彻底吓着我了！"马斯顿松了一口气。

"欢迎来到墨西哥，朋友！"穿军装的男人张开双臂，表示欢迎，"来吧，咱们吃点儿东西，喝点儿酒，好好聊一聊。"他坐在桌子旁，示意马斯顿也坐下，继续说，"我是Vincente de Santa上尉。"

“约翰 · 马斯顿。”

“我的国家正处于动乱之中，反抗军用刀架在平民的脖子上，他们摧毁了我们原来的生活。我们在这个时代，就身负重任，”他两眼直直地盯着马斯顿，“一个勇敢的男人，你也许听说过他，Agustin Allende 上校。他试图维持我们郡的秩序，想让我们的文明得以维系，但是很难。人们思想混乱，立场摇摆不定。有时候，你的目标是对的，但是必须做些可怕的事情。那让人心疼。”

马斯顿说明自己的来意，他从美国前来墨西哥寻找一个叫 Bill Williamson 的不法之徒，Bill 逃亡到墨西哥寻求另外一个叫 Javier Escuella 的人的庇护。其实 Javier Escuella 也和 Bill 一样，之前都是是马斯顿在帮会的朋友。

“我是代表政府的，”他说着指指身后的大屋，“或者说硕果仅存的政府。物以类聚，歹徒所在之地就有小偷和杀人犯，那些人都在一个人旗下干事，一个叫 Abraham Reyes 的叛国贼。我们设下一个陷阱，用诱饵引他出来，你也来帮忙吧。”马斯顿同意了，和 Santa 碰杯，一饮而尽。可以骑自己的马也可以坐上 Santa 的马车。

马斯顿坐上 Santa 的马车，一路向目的地前进，路上 Santa 向马斯顿讲着自己眼中当下墨西哥的现状：当地人总说上校 Allende 是“暴君”和“压迫”，但是他们并不了解，上校是一个伟大的男人，他一人承受着非常多的责任。反抗军是一种病菌，他们正在将这个国家置于死地，他们背后是阴险的谎言，愚蠢的农民们很容易被几个人煽动，革命总是自私的，不过是自己的贪婪和幻想，他们说自己为改变而战，但是他们都不知道要改变成什么，他们首先应该想想自己为什么贫穷，然后出去努力做些事

情，而不是大谈特谈什么自由。要去见的这个 Abraham Reyes 是叛国贼、骗子、懦夫、罪人，他是含着金汤匙出生的人，他利用贫民的无知和弱点，用永远不能实现的承诺召集人组建了一支军队。

之后 Santa 给我讲了这次行动的计划：引诱反抗军进入圈套，我们守护一辆从 CHUPAROSA 开出来的装满物资的列车，其实里面什么都没有，引鼠出洞后，一网打尽。

骑上马保护行进中的列车，屏幕上方是列车的耐久度。两侧都会出现非常多的敌人，一定要非常注意扔炸药的敌人。因为火车很长，所以一直在中间跟着火车跑会打不到另外一侧的敌人，在最后面跟着火车跑比较后，歹徒也会骑着马冲出来跟着列车向前飞奔，马斯顿在后方用步枪向前瞄准正好可以轻松消灭所有敌人。途中要经过山洞时，最好跑到列车前面，先冲出洞口用死亡之眼干掉守在山洞出口两侧的所有敌人，因为他们会扔炸药。一路安全护送列车到达目的地后和 Santa 一起进屋休息。

没过多久，反抗军的人过来暗杀了守护列车的守卫，并且劫持了列车，有人跑进屋子报信，Santa 请马斯顿帮忙停止列车。敌人在前方铁轨必经的大桥上安装了炸弹，如果在限定时间内没有停止列车，列车就会落入深渊。骑上马追火车，马必须在平整的地面奔跑才能在速度上赶上火车，开始一小段距离平整路面在火车右侧，开始上坡后，平整路面就会一直在火车左侧了，所以推荐一开始就从左侧追赶火车，干掉车尾的一个敌人，向前跑干掉车顶的敌人，再继续追，会有三个敌人在紧挨着的车厢上，发动死亡之眼一次搞定他们，将列车上的所有敌人都干掉之后，要全力追到火车头，靠近驾驶舱的门会有按 X 跳上列车的提示，按 X 后会自动发生剧情，马斯顿在列车上拉下拉杆，列车在千钧一发之际停在桥前，大桥在爆炸声中毁于一旦，桥身断裂落入下面奔涌的大河中。马斯顿下车走到断裂边缘，伸脖子向下望去，不禁后怕。长长出了一口气，转身离开。

LR THE GUNSLINGER'S TRAGEDY

神枪手的悲剧

走进 CHUPAROSA，三个墨西哥人看到马斯顿这个美国人来到自己的地盘，想敲诈一笔，结果被马斯顿杀死。身材偏瘦的白发老人坐在旁边屋檐下靠墙的椅子上看到了这一切的发生过程。“非常棒，先生。”老人说着从椅子上站起身来走向马斯顿，“真是增进两国边界友好的好方法啊。我想墨西哥不适合你这样一个愤怒的男人，背井离乡，用枪耍些小手段，杀死一些菜鸟或农夫，如果你面对其他人，你肯定没戏。”

“你挺行？”马斯顿问。

“我可以给你亮两招。”老人说。

马斯顿的右手快要摸到手枪柄时，老人说：“等等，你叫什么。”看来他没想跟马斯顿来一场对决。

“没名字，从小在孤儿院长大。”

“一个真正的美国佬，哈？不错，真不错。”两人握手，之后老人转身带马斯顿到村子的角落。

马斯顿用手枪射击前方的酒瓶，啪啪，一枪一只，不过每次手臂都有轻微的抖动。

“这枪法在马戏团都不能上岗，不过你还算会射击。继续练习吧。”老人说。

“你到底是谁？”马斯顿觉得这家伙肯定有来头。

“Landon Ricketts。现在这名字没什么意义啦。”

“还是有些意义的。”马斯顿说，其实他的心脏已经开始砰砰跳了，“我还是个小屁孩儿的时候你就已经名扬海外了。”

“杀人是一种异样的名声。我是当时最快的枪手，也是现在仅存的一个了。现在想在这里过安静的生活。等待着……”

“等什么？”

“我也不知道。你呢？”

马斯顿告诉他自己来追两个从美国跑过来的家伙，老人说这里从来没少了逃亡的歹徒，从西班牙人离开墨西哥后，当地的佣兵组成各种革命军，那些歹徒也帮助他们；另外一个家伙——他是指 Abraham——承诺农夫给他们自由，和他之前的两三个家伙一样；Allende 上校，他像一个封建独裁者一样管理这片土地，是个可怕的人。Ricketts 决定教马斯顿两手，他让马斯顿重新站在射击点上说：“你要把背挺直，否则枪就会上下跳。”

马斯顿举起枪，进入死亡之眼，从现在开始，屏幕正中晃过的目标不会自动被标记，必须按 RB 手动标记，之后按 RT 射击，才能命中标记的目标。跟着 Ricketts 来到屋檐下，他会先开枪惊动屋檐上停着的秃鹰，马斯顿要使用死亡之眼一次杀死两只以上的秃鹫。回到小镇里，一个带眼镜的银行家匆忙跑过来叫住 Ricketts，说他银行的货车被歹徒抢劫了，请求帮忙。Ricketts 是这里守护神一样的角色，马斯顿说自己还从未和这样的好人共事过呢，说完两人骑了马去对付抢匪。

路上，马斯顿告诉 Ricketts 美国探员绑架他所爱的人，然后要挟他按他们说的去干掉自己过去的同伙——Bill 等人。见到了绑匪，Landon 冲过去在瞬间就干掉了几个人，最后一个绑匪挟持着人质与 Landon 按动对峙，马斯顿不用靠近，在远距离用死亡之眼干掉挟持人质的家伙。上马护送马车回村。

LR LANDON RICKETTS RIDES AGAIN

牛仔再次上马

到 CHUPAROSA 找 Landon 开始任务，见到他的时间必须在上午 7 点到晚上 10 点之间，所以如果时间不对就找个地方睡觉，让时间快些经过。

来到 Landon 的住处，一个叫 Emilio 的人来请他帮忙救回一个年轻的女教师 Luisa，她被墨西哥军抓了起来。可以和 Landon 一起坐火车到目的地 CASA MADRUGADA，也可以自己骑马过去。Landon 说要先去找一个叫 Carlos 的人，他也许能帮我们找到 Luisa。Luisa 是支持革命的，而且和他们的领袖 Reyes 关系非常好，这也是 Allende 抓她的最主要原因，另外一个原因，可能是她既年轻又漂亮。

找到 Carlos，他是一个屠夫，他说 Luisa 被关在牢房里，他可以帮忙引开守卫，其他的他就无能为力了。跟着两人到大峡谷中，躲在一块岩石后面（黄色

点），耐心等待 Carlos 将两个守卫引开后，马斯顿跟着 Landon 进入山洞，杀死一些敌人后来到关着 Luisa 的牢房门前，Landon 要花些时间制作炸药，这期间马斯顿要保护 Landon，干掉分别从前后两侧冲过来的敌人，Landon 做好了炸药摆在门前，吩咐马斯顿也站远点，一枪引爆炸药，牢门打开，乌烟瘴气。Landon 跑进去扛着 Luisa 出来，之后要保护他们安全逃出山洞。在洞口骑上马，马斯顿在前方带路，干掉峡谷两侧的敌人。一路向前到达和 Carlos 约定的见面地点，却不见 Carlos 人影，Landon 担心出什么意外，不过等了一会儿，Carlos 就骑着马出现在远方，扶着 Luisa 坐上 Carlos 的马。从 Luisa 口中得知，虽然 Javier 不是亲自劫持她的人，但是在监狱中她也听过他的名字，说明 Javier 绝对还在墨西哥。

LR LUCKY IN LOVE
情场得意

再到 CHUPAROSA 找到 Landon，他正在和一帮人玩扑克，这家伙赢了不少钱，高兴地对马斯顿说：“感谢上帝，我的妻子已经死了。俗话说，情场失意，赌场得意，就是这么个道理。”Landon 还邀请马斯顿也和他们一起玩几把。玩了两盘，之前就一直输钱的德国佬 Muller 竟然恼羞成怒说马斯顿偷看他的牌。马斯顿可从未干过这种勾当，他说：“我们还是好好玩牌，别伤了和气。”Muller 不依不饶地又把矛头指向了一直赢钱的 Landon：“是你把他安排到牌桌上的，你们合伙出老千！”说着，Muller 站起身来掏出手枪对准马斯顿，桌上气氛瞬间大变，几个玩牌的都掏出枪。

“这种场面有个名字来着？”皮肤黝黑的男人胆怯地说。

“僵局。”Landon 说，“现在我们都有可能死在这儿。”

Muller 对 Landon 说：“我不想跟你有什么过节，但是这家伙，我看他不顺眼。外面决斗，获胜的人想要什么就拿走什么，输了的滚蛋！”

说完，一帮人走到小镇中央，对决即将开始。Landon 在马斯顿身边讲着对决的要点：“对决，全部要点都在时间的把握上。如果掏枪太快，准确度就比较低。掏出枪之后，谨慎射击，就像我之前教你的那样，一旦标记好，其他的，我的朋友，就是命运在主宰了。”

马斯顿和 Muller 站在正午的烈日下，屏幕中拔枪（Draw）的提示一出现，按 LT 拔枪，之后移动准星到目标身上，在要害部位按 LB 标记，之后按 RT 射击。

Muller 倒在血泊之中，马斯顿和 Landon 回到酒吧面对面坐下，没过多久，Muller 的一个同伙用刀子挟持一个女人来到正在喝酒的两人前面，他用不标准的英语说：“叫马斯特的家伙，你不是喜饭撒人吗？俺给你撒一个看看。”

进入对决模式，在歹徒从人质身体后面露出头部的时候一枪命中。之后 Muller 的残党会做最后的反抗，搞定他们之后任务完成。

LR THE MEXICAN WAGON TRAIN
墨西哥货车

再次进入 Landon 的房间，他请马斯顿坐下和他一起喝酒，问起马斯顿

追踪 Javier 的真正原因，他说：“我们本是朋友，算是一起出生入死过吧，不过你也在道上混过，知道都是些什么样的家伙。有一次，我们去抢劫，我中枪了，帮会的其他人就丢下受伤的我离开了。他们离开了我，于是我也离开了帮会。我现在试着做一个正直的人，我还是没办法过正常的生活，我娶了妻子，有了一个农场，但是却招来了更多的麻烦，我被派过来干掉那些曾经一起作亡命之徒的家伙们。”

“你不去做，总有人会做。”Landon 说，“你看看我，花了 25 年到处杀人，现在却生活在这个地方，像一个蚂蚁一样。就让我每天在这里祈祷吗？我们就是行尸走肉。来，喝一杯吧，让我们沉浸在对自己的怜悯中。”

两人碰杯，为了健康。这时，Luisa 急匆匆跑过来，她说 Allende 又开始乱杀无辜了。几个人一同出门，骑上马跟着 Landon 一路前行，找到押送犯人的囚车，冲上去先干掉第一辆囚车的三个守卫和驾车的人，Landon 会驾驶第一辆囚车，之后干掉第二辆车周围的敌人自己也坐上囚车，将这些囚犯送到美国去，那里才能让他们安全，下面的目标是通过大桥到美国境内。大桥上有很多敌人，不用都消灭，一路冲过去顺便干掉几个即可。过桥不远就到了目的地。在这边，墨西哥的部队就无能为力了。下车将囚犯放下来，Landon 留下来帮他们安身，就此和马斯顿告别。他让马斯顿去和 Luisa 谈谈，也许能得到想要的情报。

L MY SISTER'S KEEPER
妹妹的守护神

来到 Luisa 家，她说革命战争马上开始，局势会变得一团乱，她的家人需要安，父母和兄弟会搬到山上去住，而妹妹必须被送走，因为那些人可不会善待女人。而 Luisa 说到自己，她要留下来，她不怕死，她要活着见证历史。她请求马斯顿在太阳落山前护送她的妹妹到码头去，她会从那里坐船到 Yucatan 为一个善良的人工作为生。

坐上四匹马拉的马车（Stagecoach），要赶在时间减完前（表针转一圈）到达 PUERTO CUCHILLO 的码头，Luisa 的妹妹会给你指路。路程很长，途中遇到围阻的敌人，你可以不完全按照 Luisa 指出的路线前进，当 Luisa 说：“I see more of them！Go right here！”（我看到更多敌人！走右边！）时，不听她的，而是选择右边有敌人的路，闯过去之后会有敌人驾着重机枪射击，死亡之眼干掉他或者干脆快速跑开都行，GPS 重新定位后一路前行，基本就不会再遇到敌人。也可以一直按着给出的路线走，遇到敌人尽量不要恋战，人

少的话冲过去就行，人太多就死亡之眼干掉一些。到达码头，妹妹与接她的敌人相互拥抱后，马斯顿转头离开。

L MUST A SAVIOR DIE？
救世主必须牺牲？

再次来到 Luisa 的小屋，他的房子已经被烧毁，她哭着对马斯顿说：“Reyes 被墨西哥军抓走了，他到 ROCA MADERA 见我，那是个浪漫的地方，美丽的夜晚，但是他遭到了巡逻兵的突袭……我的心都碎了，我为墨西哥而哭泣。他现在被关在 PRESIDIO，你知道，在我心中，我们已经是夫妻了，但是他的家人并不同意，就因为我只不过是一个农夫的女儿。但是 Reyes 不是势力眼的贵族，他看到真正的我，一个女人。我誓死也要救他出来。”她说着起身就要走。“那可不是什么好主意，”马斯顿拦住她，“我带你过去，到关他的监狱前再想想怎么办。”

“马斯顿，你是这片土地的真朋友。”她说着抱住马斯顿的脖子亲吻他的脸颊。和 Luisa 一起坐上马车，一路无话，到达 Predidio 的城堡，Luisa 给马斯顿指出那边有一堵快要坍塌的墙壁：“你应该可以从那里爬过去，不过小心不要被守卫看到，否则他们会杀了你和 Reyes。”

下马车找到缺口的墙壁，跳起来扒住边缘爬过去，落地后蹲下小心前行，到狙击点（Sniping Position，黄色圆点标记），在墙边靠着一支狙击步枪，捡起来看最远处的墙角，Reyes 被一帮士兵围在中间，一个行刑者和 Reyes 贴身面对面站着，现在要干掉这个行刑者，不用急，瞄准他的头一击毙命，如果不能

顺利将行刑者杀死，他会杀死 Reyes 导致任务失败。利用掩体挨个干掉底下的十几个敌人，使用狙击枪时，因为射击后硬直时间较长，站起来开一枪不管是否打中都要放弃瞄准躲回掩体后面，否则就会因为暴露时间过长而被乱枪射死。

消灭所有敌人后，马斯顿下到底层，解开捆住 Reyes 的绳子，说是 Luisa 要自己来救他的。Reyes 还重复了一遍：“Luisa？”

马斯顿说：“你要娶的那个姑娘。”

“噢，对，知道了。”他摸摸脑袋，也许根本就没想起来，这家伙应该也是个花花公子。骑上自己的马到 Reyes 身边让他也坐上来，从碉堡出来，碰到 Luisa 叫来的另外一个作向导的帮手。敌人的援军赶来了，马斯顿跟着向导一路飞奔。

马斯顿告诉了 Reyes 自己的名字，Reyes 说：“我刚才还想如果你是 Allende 的人，我就从背后给你一枪。你怎么认识我那年轻的爱人劳拉（Laura）的？”

“是 Luisa，”马斯顿纠正他，看来这家伙确实有不少女人，“我救过她的命。”

“我永远不会忘记你的恩情，朋友。我会赏给你金钱、女人……Luisa 也没问题，如果你想要她的话。”

沿着河岸一路前行，在一个小码头前远远地看到 Luisa，Reyes 说自己想起 Luisa 是谁了。

这时候不要再跟着向导向前跑，否则会任务失败，跟着地图的蓝色标记到码头边。Luisa 见到 Reyes 活着回来，高兴地跑过来抱着他的胳膊。Reyes 说他需要想马斯顿这样的人帮助完成他们的事业，他的农场在 AGAVE VIEJO，并承诺马斯顿会帮助他找到他想找的两个人。相互告别，Luisa 想给马斯顿一个拥抱，手还没碰到马斯顿就被 Reyes 拦了回来，之后他围着 Luisa 身边轻舞着舞步，用西班牙语唱着情歌，虽然马斯顿听不懂，但是劳拉（Laura）的名字又出现在他的歌词中，Luisa 还一脸沉醉，估计是没听出来……

D THE DEMON DRINK
恶魔之酒

来到 Allende 的府邸，必须早上 7 点至晚上 10 点的时间段内才能接到任务。

进门看到 Allende 上校正在用西班牙语大声训斥 Santa，Santa 告诉 Allende 马斯顿就是之前帮助他们消灭反抗军的人，是墨西哥人民的朋友。他趾高气昂地对马斯顿说："你就是那个赏金猎人啊，你是来这里猎我的吗？"

"不是，先生。"

"你们国家总给我带来麻烦，我应该把你用绳子拴在马身上然后拖死你，或者让你和狗决斗。"

"我不这么想，先生，我只是来抓两个坏蛋，我不太关心您的政治理念和娱乐爱好。"马斯顿说。Allende 走来走去，用西班牙语给 Santa 吩咐着什么。马斯顿问他是否知道 Javier 的去处，上校说："Javier 是在我们郡，他的父亲曾为我干活，他是那种天生就会去帮助反叛军的家伙。我的人民在这里生活、工作了数百年，我们带来文明，然而这些人，这些可恶的猴子，竟然蔑视我们。我们带给他们上帝，他们却跟上帝对着干。为了从他们自己手中挽救他们，我努力着，却从他们脸上看出，他们非常想杀死我。他们需要一个统治者。必须使用压迫力，如果你要坚持自己的路。你要想我帮你找人，你就要帮我个忙，没有商量的余地。一群蠢蛋在 TESORO AZUL 搞乱，你去帮我摆平他们。"马斯顿摇摇头，骑上马跟着 Santa 一同去 TESORO AZUL，路上 Santa 会要求和马斯顿赛马。来到已经到处都是断壁残垣的小村庄，一群墨西哥军包围了这里，几个人正在墙边处决俘虏。下马进门，要将这里的反抗军干掉。

敌人数量很多，不要冒然前冲，躲在箱子后面探头射击就可以将所有敌人消灭。之后在村子中央与 Santa 汇合。

士兵抓来一个女人，独眼龙小队长厉声道："Allende 碰她之前谁也不准上手！"

马斯顿气愤地说："你们就是为了给 Allende 找女人？"

"不是啊，这只是福利。这村子已经被反叛军占领了，我们是为了确保他们无家可归。"爱帕马屁的独眼小队长说，"用燃烧瓶把这些房子都烧了。"

马斯顿必须动手，到房子边捡起燃烧瓶（Fire Bottles），让黄色圆点标记的房子都陷入火海。

D EMPTY PROMISES
未能实现的承诺

回到 Allende 府邸，Santa 骑着马出来，说有人背叛了他们，马斯顿再帮完这次忙就帮他去找他想找的人。跟着 Santa 一起到 ESCALERA 外，坐上他的马车，他说 Espinoza 上尉已经在反抗军占领的大山脚下搭起了营地，现在要去 TORQUEMADA 和他们汇合。路上前面的马车中了埋伏，被炸成了碎片。Santa 快马加鞭向营地奔去，嘴里骂着 Espinoza 这个蠢货连驻扎地周围的安全都不能保证，根本就不会指挥

部队。(Espinoza 就是之前烧杀 TESORO AZUL 村的那个胖子独眼龙。)

到营地后，先用狙击枪将山顶上的一排狙击手干掉，然后跟着大部队穿过峡谷攻向反抗军的基地。一路上敌人众多，最好不要和大部队走散。在反抗军基地前，会有一支狙击枪靠在墙上，正好补充子弹消灭远处房顶的敌人，之后再向前冲就安全多了。全部敌人都杀死后到基地中与 Santa 汇合。

他笑呵呵地走向马斯顿："像你这样的男人，应该得到最好的女人和酒，这是地球上男人最喜欢的东西。"

"我现在需要的是关于那两个人的消息，De Santa。"

"我和我的手下们先把这里的事儿处理清了，我就回去 ESCALERA 和你商量你的事儿。"

"下次我见到你，我就要得到答复。"马斯顿咬牙切齿地说着，用手使劲戳了戳 Santa 的胸口，"上尉！"

Santa 再一次用傻笑搪塞马斯顿，整个身子都向后仰，两只手指向马斯顿，样子傻极了："快去享用美酒和女人吧，马斯顿。刚才干得漂亮！"

马斯顿头也不回地走开了。

D MEXICAN CAESAR
墨西哥独裁者

回到 Allende 府邸，Santa 和仆人分别抱着一个女人向 Allende 的"宫殿"挪动，Allende 从楼梯上醉醺醺地走下来，一个胳膊搂住一个女人，高兴地呜噜呜噜地说着什么绕口的西班牙语。

Santa 说："这两个'爱国者'肯定可以满足你的要求，上校。"他们把这些被强迫在此的女人称之为为国献身的爱国者。上校说马斯顿要找的 Bill、Javier 都和 Reyes 在一起。Santa 搭着马斯顿的肩膀将他拉到一边："上校希望你能护送一辆列车进入反抗军的地盘，虽然这很危险，但是你能得到上校赐予的荣……"另外一个醉鬼从楼梯上追着一个衣冠不整的女人跑过来，从马斯顿和 Santa 中间穿过，"誉。"

"这是另外一个爱国者？"马斯顿指着一边哭一边逃跑的女人。

"你要知道，你是在为整个墨西哥战斗，为她打击那些可能会摧毁我们的社会的反动势力。"

"我有什么好处？"

"2 万块和 Javier 的下落。"

"那么，好吧。"马斯顿答应了。

"墨西哥爱你，马斯顿先生。"

"她表达爱意的方式真的很滑稽。"马斯顿说完转身上了 Espinoza 的马车。身后的 Santa 搭着男仆的肩膀上楼去了……

马车上，Espinoza 对马斯顿说要将大批军火运进 CHUPAROSA，这个马车上的只是一部分，更多的物资要通过列车运到 DIEZ CORONAS 的营地里，靠它们就能吧反抗军全部消灭。马斯顿问道为何 Santa 不帮忙去打仗，Espinoza 说："Santa 不过是个胆小鬼，根本就从未参过战，他要在家收发信件、擦地板与酒吧的男人调情。如果没有我，我们早就在这场战斗中输得一败涂地了。"

"他不是上校的二把手吗？"

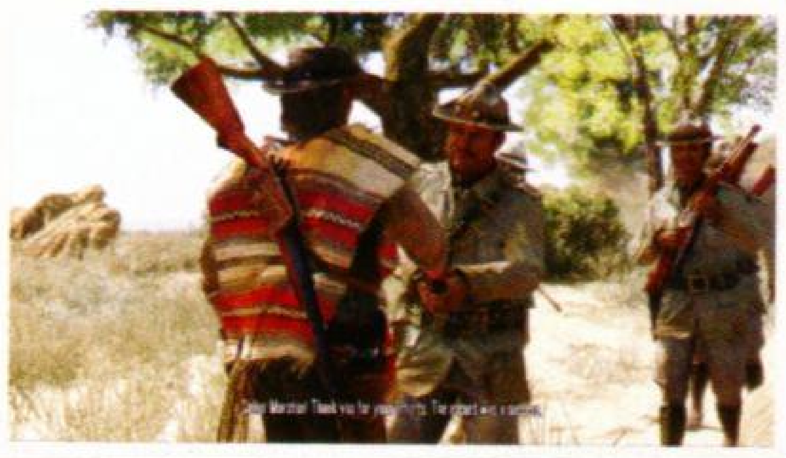
"这可是个好笑话。你可真逗，朋友。Danta 只会给上校提鞋，顺便玩玩他的男仆，就这。我才是上校的左膀右臂，是上校敬重的为数不多的人之一。上校需要一个女仆，一个他不能睡的女人，Santa 很适合这个角色。"

到火车站的路上反抗军数量不多，这很让人奇怪，登上火车，Espinoza 让我用加特林机枪守护，路上果然从四面八方涌出无数的敌人，敌人数量多得吓人，原来他们都埋伏起来试图一次销毁墨西哥军最多的物资。不要让敌人接近火车头，引擎爆炸的话就完了。火车穿过山洞之后，会有更多的敌人用出来并且试图登上火车，用加特林机枪向后方猛烈射击，不过也不要放过前面攻击车头的敌人，如果转向来不及就放下加特林机枪，用死亡之眼消灭围住车头的敌人。

一路上消灭了上百个敌人，绝对是一场恶战，终于快到山顶的营地了，Espinoza 对马斯顿说："干得漂亮，同志，不管 Allende 答应给你的报酬有多高，你都值得得到它。Santa 绝对没期待我们能活着完成这次运输任务。你是不是想杀了 Santa，还是我动手？"

"在找到 Javier 之前他还是活着更有用。"

到达营地后从火车上下来，见到营地的长官，他很钦佩我的这次勇敢行动，他说自己一直梦想着能光荣地战死，从他憨厚的面庞和表情看他说的是实话，这是马斯顿到墨西哥后见到的第一个表里如一的军人（大概是）。



D COWARDS DIE MANY TIMES
胆小鬼不得好死

再次进入 Allende 的府邸，Santa 见马斯顿进门就热情地招待他上楼，上校说要亲自见他，马斯顿一句话都没接，只是默默地走上台阶。Allende 拽着一个女人嘻嘻哈哈地大笑，见我来了，才松了手，女人跑进屋子，他用一副下贱的语调说着："多好的妞啊……不过待会再玩吧，或者我会杀了她和她全家，他们反正也应该都是反抗军。"是呀，像这样的统治者，不反抗才会死。不过这次 Allennde 告诉马斯顿一个好消息："Javier 和 Bill 已经被囚在 CHUPAROSA 啦。不过我还真希望你在解决了自己的问题后，还能留在这里，你是墨西哥人民的好朋友呀！"

"恕不能从命，家里还有妻室。"

"我们都有，都有。"上校一脸堆笑，"Santa，你跟亲爱的马斯顿先生一起走一趟吧。"不过 Santa 靠在一边的墙上默不作声，直到上校亲手去拉他，Santa 才勉强动身。和 Santa 一起坐上马车，路上 Santa 说："我和我的国家结婚了，而这些反抗军、卖国贼，他们正想方设法从我身边夺走她。恩，我从未娶过妻子，因为女人总是会成为这种强大的势力，就像我母亲。或者是一种毁灭性的力量，也比如我母亲。所以我发现还是避开她们比较好。太多强

大的男人因为受了美色的诱惑而变得懦弱。”

到了CHUPAROSA，从马车上下来，几个步兵跟着马斯顿一起进入小镇的教堂，里面安静得出奇，马斯顿看到教堂礼拜室内漂亮的彩绘，空无一人。Santa笑着说：“马斯顿先生，感谢你为我们做的一切。”士兵的枪托重重地砸在毫无防备的马斯顿后脑上，他应声倒地，耳边回响着Santa奸诈的笑声。

墨西哥军的士兵把马斯顿拉倒广场上，Santa掐着马斯顿的下巴把他从地上拽起来：“你彻底背叛了这片土地，我希望你有清醒的意识，因为你就要去见上帝了。”马斯顿旁边的士兵举起左轮手枪，对准他的太阳穴，击锤已经在扳机的联动下翘起，一颗子弹正中持枪者的头颅，他白色的帽子被击飞到空中，血溅当空。是Reyes，他站在对面的房顶大声喊道：“兄弟，快跑过来，我给你松绑！”

马斯顿双手被捆在背后，挺直了腰板以最快的速度向对面的房子跑去，绕到房子后面上楼梯在二楼与Reyes汇合。割开绳子后，马斯顿先跑道广场中央打开箱子拿回自己的所有装备，之后干掉场景中的所有人，最后的敌方将领在一栋大屋的二层房间里。

干掉全部敌人后，Reyes在广场中央召集所有人在一起，将攥紧的拳头伸向空中：“我的兄弟们！今天，我们已经证明了那些邪恶的家伙们剩下的日子已经屈指可数了。我们将得到自由！在一

个高尚的共和国里，被善良的人领导。”所有人都将双臂举向天空，期盼胜利的呼喊声响彻夜空。

马斯顿一个人靠在小镇大门的侧墙上，点燃一支烟。

L FATHER ABRAHAM 父亲亚伯拉罕

在野外来到Luisa的标记处，马斯顿下马站在一块大石头旁，解开腰带准备方便一下，两只枪对准了他的脑袋，是两个墨西哥人。马斯顿举起

双手，刀枪被没收，被押着向火堆走。还好，坐在火堆旁的是Luisa，她正在和一个老人谈着什么。他看到马斯顿过来，起身迎接，马斯顿也将高举的双手重新放下：“谢谢你们的热烈欢迎。”

“对不起，怎么小心都不算过分。”Luisa双手叉腰，“这世界太危险了。”

“那是，尤其是当你用枪向其他人问好的时候。”

Luisa摆摆手让守卫撤下，马斯顿和他们一起坐在火堆旁。Luisa开口：“我的父亲昨天被人杀死了。墨西哥军抓住他，以叛国罪指控他，将他的心脏挖出来喂了狗。是Allende做的，之后他还玷污了两个年轻的女孩。我的父亲不能白死。”

马斯顿扭头想了想，火光照亮他没有任何表情的半边脸庞：“我会帮助你，出自对你失去一切的怜悯之心。”

起身坐上Luisa的马车来到大桥下，这是墨西哥军运送军火的必经之路，马斯顿下车指挥战士们在路上布置炸药（在所在位置按Y就可以在此安装炸药），必须在桥东侧安置，太远就超出遥控引爆装置的范围，不要把炸药放得太近。5个炸药都放好，到山头的黄色圆点位置。等一会儿敌人的马车来了，快到桥下安放炸药的地方时按Y进入准备引爆阶段，这是右摇杆可以左右查看，左摇杆可以切换当前要引爆的炸药，选中的炸药会亮蓝光，B可以查看山谷的概况，RT是引爆。当敌人打头的骑兵走到桥下时，引爆其脚下的炸药，之后看准时机引爆其他的炸药，将两辆马车（重要）和所有敌兵都炸死，如果有剩下的敌人，就自己用枪干掉。其实如果布置的合适，引爆时机也正确，两个炸弹就可以完成任务了。

L CAPTAIN DE SANTA'S DOWNFALL 上尉垮台

来到Luisa的篝火营地，Luisa说De Santa被派到SEPULCRO指挥一次残忍的屠杀行动，现在正是干掉这个畜生的机会，时间紧迫。也许Santa知道Javier的所在之处，马斯顿毅然上阵。距离SEPULCRO还有一段距离时，所有人下马，马斯顿让其他人不要开枪，等接近目标后发出信号，以免其他人跑掉，马斯顿要活捉Santa（骷髅标记）。干掉废墟中所有的敌人后Santa开始逃跑，一边追一边呼叫自己的马，马过来之后跃上马背，套索套住Santa，也不用绑住他了，直接拖回小镇的废墟上。

马斯顿下马揪起已经被马拖得灰头土脸全身瘀伤的Santa，一拳拳照着脸重重地砸下去。Santa大声咒骂着：“你这只猪！滚回你的国家去！”

“Javier在哪儿？”马斯顿的大拳头又一次砸中Santa的鼻子，他被自己的血呛到了，连续地咳嗽。Santa终于招架不住，一边喘着粗气一边招供：“CASA MADRUGADA，他被关在那里。”马斯顿松开紧紧抓着Santa背带的左手，他倒在地上，像个白痴一样说：“快，杀了我或者放我走，好吗？”马斯顿将口水吐到他脸上，掏出手枪对准他的头，这种人渣留在世上没有任何益处。（这里可以亲手杀死Santa，也可以转身离开，不过那之后反抗军也会杀死他，总之是必死无疑。）

骑马奔向CASA找Javier，同伴说：“很高兴动手的人是你，同志。”

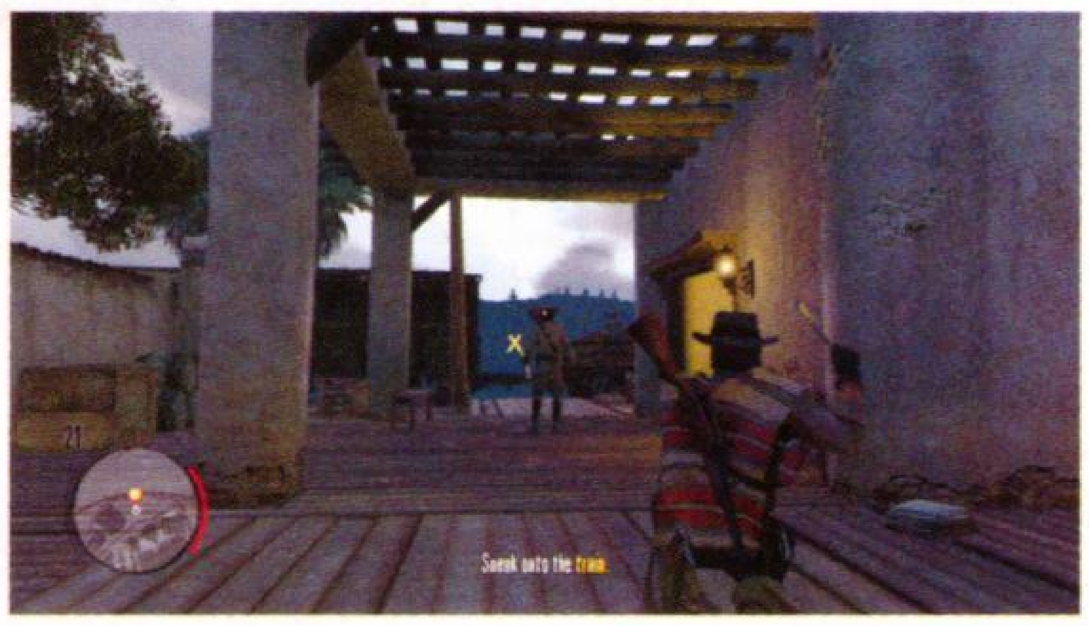
“总有些事是要自己亲自去完成的。”

“这男人罪该万死，他会到炼狱中受苦。”

“我们都会去，我的朋友。”马斯顿说。同伴说Javier曾经在这里很出名，曾是一个革命人士，后来跑到美国，谁给钱就帮谁杀人。来到CASA MADRUGADA，又是陷阱，墨西哥军从每一层的房间中跑出来，惊恐的女村民被射杀。先发动死亡之眼杀死一些露面的敌人，之后不要站在场景正中，退回到门口躲在掩体后面挨个消灭敌人。

战斗结束后，一个女村民告诉马斯顿Javier已经好几个月没出现在这里了。

R THE GREAT MEXICAN TRAIN ROBBERY 墨西哥火车大越货



来到Reyes组建的反抗军据点，Reyes热烈欢迎马斯顿，并请马斯顿帮忙去抢劫墨西哥军列车，还称之为趁热打铁。

和Reyes一起骑马去目的地，路上，马斯顿说Javier、Bill和自己之前在一个叫Dutch的人手下干事，他们都是迷茫、愤怒被人遗忘的坏孩子，Dutch在某种意义上算是拯救了他们。Dutch看到当时控制社会的权力已经被腐蚀，善良的人民被压迫太久，他们一起抢银行和富人，将钱财分给需要的人，和Reyes当下的这种革命有些相似也有些差别。不过Dutch最终失去了对周围一切事物和人的信任。马斯顿也不知道Dutch在哪里，但是一旦他解决了这两个人，他就会去找Dutch。Reyes还说，Ignacio Sanchez将军才是这个国家的独裁者，所有的一切都因他而起。Sanchez强调经济改革，说对于墨西哥人民，现在是新黄金时代，但是周围的人民都越来越穷困，Reyes说Allende不过是将军的木偶，将军知道要想维持自己的力量就要控制农村，所以他需要一个像Allende一样的唯命是从的残暴野狗。

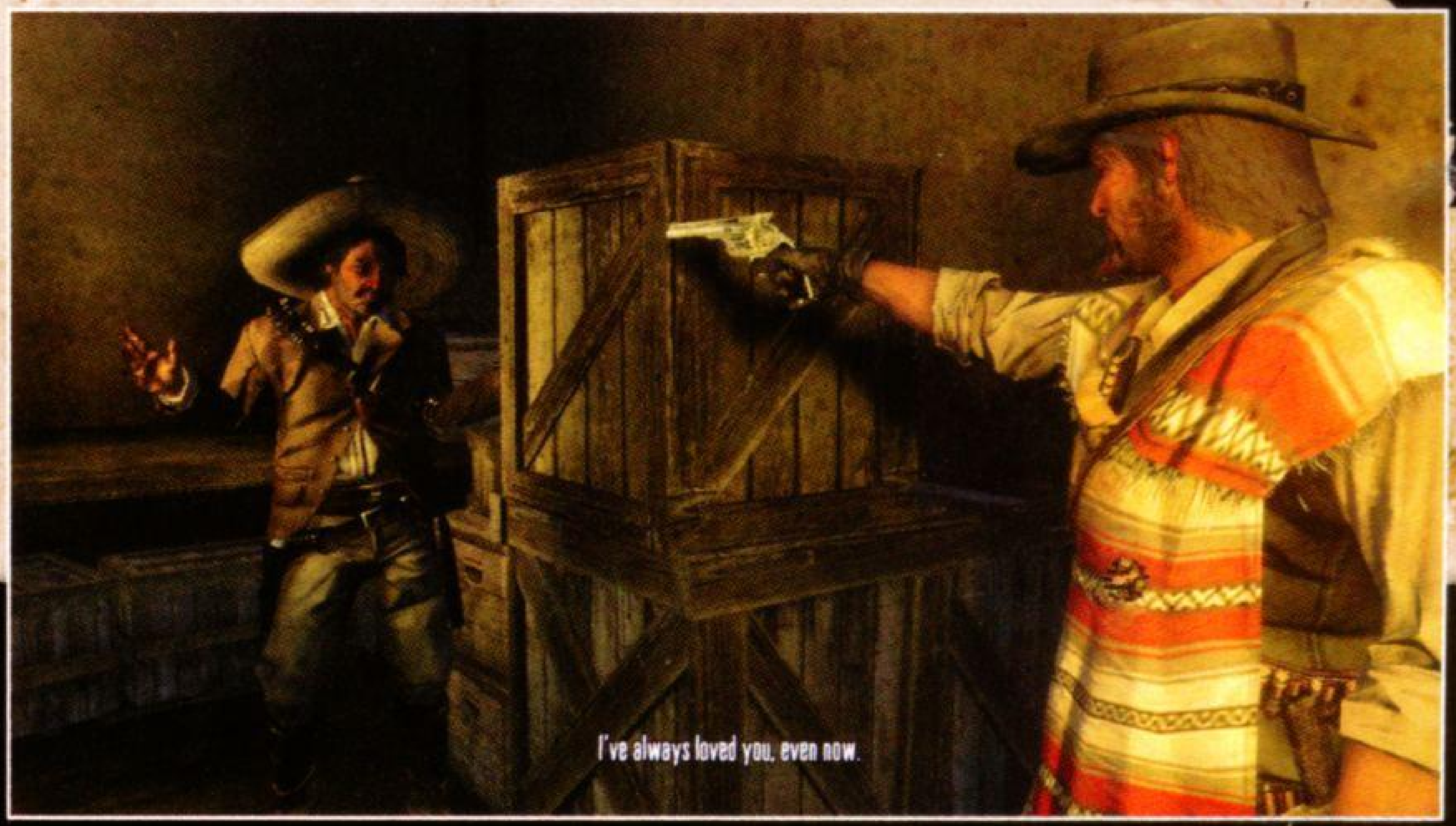
到了车站，Reyes跟马斯顿说明计划，给了马斯顿20支飞刀。贴在墙边等Reyes将守卫的注意力引开，守门的两个守卫跑开后立刻跑过去，接近火车后就蹲下前行，如果被任何一个敌人发现的话，就会有大量的士兵向你射击，基本不可能完成任务。用飞刀可以无声地干掉敌人，地图上显示了三个小黄点，一个在最靠近你的外方，一个在左侧小便，一个在火车上眺望远方，其实还有一个人和火车上标记出的敌人位置很近，他坐在一堆麻袋上，如果只干掉标记出的三个敌人，很可能被他发现，所以这里要用飞刀干掉这四个人。之后上火车，顺次干掉火车上的其他人，注意右上方有一个坐在墙头的敌人也要杀死，到中间部分断开两截火车，车尾厢会缓缓滑走，再干掉加特林机枪旁的敌人，控制机枪，消灭左边营地里的大批敌人，从梯子上到车厢顶层，干掉下方所有敌人，翻过燃料箱的舱壁，到达火车控制室，拉下火车的手刹操作杆（Pull Brake，也就是解除刹车锁定状态），列车便顺着斜坡滑了下去，然后停在平地上，Reyes在此等候，之后按Reyes说的爬上金属装甲密封的车厢，在顶端的盖子上按Y放置炸弹，点燃后跑远点，盖子被炸开。进去发现里面有一个保险箱，打开保险箱得到里有的200块钱、一些子弹和一张赦免券。

保险箱开锁方法

开保险箱的流程是：

1. 转动旋钮到 0；
2. 摇杆推左，直到打开第一道锁。
3. 摇杆推右，直到打开第二道锁。
4. 摇杆推左，直到打开第三道锁。

要注意的是，必须按照先 0，然后左右左的顺序顺次打开三道锁，打开每一道的方法是推到正确区域时手柄会震动（屏幕上的锁图标也会晃动），这时候立刻松开摇杆。如果转的速度太快，没有在震动的正确区域停下错过了开锁的时机，需要往回转的话就导致了开锁失败，转到 0 从第一步骤重新开始（也可以推出开锁迷你游戏重新开始）。



THE GATES OF EL PRESIDIO
要塞之门

马斯顿来到 Reyes 有些破败的豪宅，远远的就听到里面的呻吟声，进屋后发现 Reyes 正在和一个丰满的女人在桌子上滚来滚去，看到马斯顿进来了，Reyes 起身挥挥手让女人赶紧离开，稍胖的丰满女人双手握在胸前，小步跑出宅子。

马斯顿开门见山："如果你最忠诚的追随者 Luisa 看到这个情形会怎么说？"

"哪个 Luisa？" Reyes 又忘了。

"Luisa！在 CAMPO MIRADA 的那个女孩！" 马斯顿一脸愤怒。

"啊，她啊。绅士从来不说这种事，但是她真是太棒……呃……我是说，她太出色了。我跟你说吧，我强烈建议你有机会就要了她，我的兄弟。"

"她觉得自己已经是你的妻子了。" 马斯顿是个有责任心的男人。

"妻子？我怎么会娶一个农民当妻子？这些人太天真了，天真得可爱。" Reyes 可能觉得自己说得有些过火了，继续补充到，"我热爱农民，他们非常淳朴。不过我不会娶她，因为我将是墨西哥的总统，我的妻子要去会见各国大使、国王和其他名声显赫的人，农夫的女儿，那可不行。" 马斯顿摇摇头……

不过 Reyes 还是带来了好消息，这次真的找到马斯顿要找的人了！Javier 就在 PRESIDIO。坐上 Reyes 的马车，他说："其实你刚到墨西哥时，Javier 就付钱给 Allende 并获得上校的庇护，你彻底被骗了，你本该一直站在我这边的。Javier 曾经确实是革命军，还是个臭名昭著的赏金猎人。"

马斯顿说："Javier 会为自己信仰的东西而战，他有很大的热情，但是心中无爱。当年，他最尊敬我们的首领 Dutch，所以当 Dutch 堕落时，对 Javier 的打击也最大，他几乎发疯了，因为他生命中惟一的信仰崩塌了。"

"听你的口气，你还是挺欣赏他的。"

"确切说应该算不上欣赏。不过，我们曾经也是很亲密的好友。但是他从未关系过我或任何人，包括那些他称之为朋友的家伙们。"

马上就到 PRESIDIO 时，Reyes 跳下马车，他让马斯顿开着马车向正门冲过去，靠近之后就跳下来，Reyes 说着让马斯顿上了马车——因为他在马车后厢放了五箱 TNT 炸药。

"这太疯狂了，导火索有多长？" 马斯顿回头问。

"我想时间肯定足够，我从这边看着你呢，朋友！" 这家伙太二了。

驾驶马车高速驶向城堡大门，两条路汇集成一条通往城门的路的路口处就可以按 Y 跳车了，惯性下的马车会冲过去直接炸开大门，之后反抗军大举压上。城堡里的敌人多得杀不完，现在的首要目标是找到 Javier，他藏在城堡的某个房间里（可能的地点都在地图上用问好标记了出来）。适当清除一些敌人之后就从楼梯冲上正门对的二层，一边干掉敌人一边搜查屋子。进入正中央的大屋，马斯顿终于找到了他。

"许久未见了。" 马斯顿用枪对着在里面不知所措的 Javier，他皮肤黝黑，带着宽边的帽子，嘴边有两撇小胡子。

"很久未见了，兄弟。" Javier 想表示友好，"我觉得我们应该各走各的路。" 他一边说一边向前迈了两步，把手搭在摞在一起有一人高的木箱上。

"Dutch 选的路是错的，你们当初丢下快死的我也是错的。现在我不是来裁决对错，而是要做个了结，你死还是我死。我觉得，死的人应该是你。"

"我们当初以为你已经死了，你要相信我，而且我能把 Bill 交给你。还有 Dutch，他在哥伦比亚，我能直接带你去找他。我一直都是爱你的，现在也是……" 说话间，Javier 用力将身旁的箱子推向马斯顿，并趁机从窗户跑了出去。跟着他跑出镇子，骑上门口的马追赶他（叫自己的好马也行），可以射杀 Javier 也可以活捉，想活捉的话可以先用死亡之眼射杀他骑的马，之后用套索套住他，下马捆住他，放到马上带回 PRESIDIO，他说 Bill 还和 Allende 在一起。（也可以直接杀了他，如果是活捉了 Javier，回到 PRESIDIO 后需要将他从马背上按 X 弄下来，然后背到黄叉的地方。）

Javier 被狠狠地摔在牢房的地板上，马斯顿关上铁门。这时 Reyes 告诉马斯顿墨西哥军的援兵赶来了，马斯顿要到较矮的那个哨塔上使用加农炮炸翻从远处山路跑赶来的地方马车，瞄准了几炮就能干掉所有敌人。

确认没有再多的援兵之后，马斯顿下来到牢房重新扛起 Javier 走出小镇，Reyes 在后面拍手叫好："两位老友再聚首，可喜可贺！" 马斯顿头也不回地离开了。

带着 Javier 到大桥头，两位衣着光鲜的美国探员在等着马斯顿，其中稍瘦的年轻探员下车迎接他："马斯顿先生！能在这里见到你真是意外的惊喜。现在 Javier 终于知道正义之手所及范围有多么广了。" 说着他从马斯顿肩上接过 Javier 扔进汽车里。

"现在算是已经履行了一份承诺了吧？" 马斯顿低着头说，侧眼盯着两个美国佬。

"非常不幸，一切如初，约翰，直到你完成你的义务为止。" 男人的话语中带着戏虐，"我们需要你找到 Williamson，然后回到尽快 BLACKWATER。我们有情报说 Dutch van der Linde 就在那片区域。" 说着，汽车启动了引擎启。之前一直站在旁边盯着马斯顿的花白胡须的老人说："对了，你妻子让我带她向你问好。"

AN APPOINTED TIME
约定之时

到 Allende 府邸所在的 ESCALERA，镇上的房子冒着浓浓的黑烟，墨西哥军对村民施以极刑。反抗军的一些士兵和墨西哥军的士兵打成一团，马斯顿如匆匆看客一般拨开人群，来到小镇中央，Reyes 竟然被敌人抓住了，马斯顿的枪指着身体壮硕的看上去是队长的家伙，三个士兵的枪也一致指向马斯顿，僵持不下之际，Luisa 从旁边举着一把小匕首大叫着冲过来，士兵的子弹命中她的胸膛，可怜的女孩儿仰面倒在地上。马斯顿将其他两个士兵的脑袋打爆，之后用枪对着小队长："你是想找个解决办法，还是让我为了这个可怜的姑娘一枪打爆你的脑袋？"

"好，但是我们要像男人一样战斗，不能像狗一样。"

对决中战胜小队长之后，为马斯顿割开捆住双手的绳子，有人跑来报告说监狱里的人应该会帮助反抗军战斗，到监狱院子里小心消灭三个一起冲出来的敌人，进入监狱射击三个狱门上的铁锁将他们放出来。之后跟着 Reyes 的反抗军一起攻上山坡，优先消灭 Allende 宅邸门前使用重机枪的敌人，虽然会有敌人源源不断地跑过去架起机枪，但是还是要优先干掉正在用机枪的人。消灭两波敌人后，跟着 Reyes 一起跑到正门前，Reyes 让马斯顿使用机枪。

Reyes 会和他的手下到门前放置 TNT 炸药，在他们全都躲远之后再射击炸药，干掉迎面冲出来的敌人。跟着反抗军冲到院子里杀死所有人到上层和 Reyes 汇合，之后又会有援军冲过来，建议到门口用机枪扫射。

回到 Allende 宅邸，几个人用斧头砍开了房门，看到 Allende 和 Bill 的身影，他们跑出去坐上马车逃跑。穿过大屋，从另外的门出去，下到下层干掉院子中的三个敌人，骑马追赶马车。先干掉保护马车的骑兵，靠太近会被马车上的重机枪扫射，当马车进入射程后就用死亡之眼瞄准重机枪，多锁定几次，因为很可能会锁定在机枪枪身上而不是控制机枪的人。将赶车的士兵杀死后马车停下。马斯顿大喊："你们给我从马车上下来，蠢猩猩！"

"我这就出来了，别打我。" 上校 Allende 吓坏了，用颤抖的声音求饶。车门被推开，Allende 拿着金色的佩刀将 Bill 踢出马车，"这儿呢，给你 Bill Williamson，给我留条活路。我保证，我会离开这个国家。" 他一边说一边踩住 Bill 的后腰。

Bill 趴在地上愤怒地对马斯顿说："你一直都是思想不坚定的家伙，是你自己让 Dutch 把你引上疯狂之路的！Dutch 想你死，我们都想让你死。"

"我的下一个目标就是他了，我会干掉你们所有人。" 马斯顿说着开

枪杀死了 Bill。Reyes 紧跟着干掉了 Allende。

（如果你迟迟不肯开枪，Reyes 会先射杀 Allende。Allende 死后 Bill 会站起来求饶。如果这时你还没有射杀 Bill，他会捡起手枪要杀你，这时候 Reyes 也会帮你射杀 Bill。所以无论如何，他们两人都是必死的。）

Allende 死后，Reyes 就成了墨西哥的新领导人，在城门外见到他，他感谢马斯顿为他和为墨西哥所做的一切。

“还要感谢那些为革命献出他们宝贵生命的人，比如像 Luisa 那样的人。”

“噢，对对，她非常勇敢，我们会想念她。”Reyes 说，马斯顿觉得他终于记住了那个为他献出了生命的女人，结果 Reyes 又说：“她是哪个人来着？”

马斯顿眼里露出一丝悲哀：“你的未婚妻……”

“噢，对，当然！会将一个特殊的日子以她的名字命名。劳拉之日！”Reyes 仰望天空。

“Luisa。”马斯顿知道这个男人没指望了。他觉得帮他成为了墨西哥的新领导者也好不到哪里去，一样是个沉迷女色的家伙，他和 Allende 的不同之处，应该就是 Allende 更暴力一些，也没他这么能说会道。

Reyes 邀请马斯顿和他一起在首都骑马兜风，马斯顿婉言拒绝，现在 Bill 死了，他要回 BLACKWATER 了。Reyes 说：“我要说的是我会想念你的，约翰 · 马斯顿。”

“我怀疑你甚至会忘了我是谁，Abraham。不过不管怎么说这是一次少有的历险。祝你的革命好运。当你赢得力量之时，一定要牢记你为什么需要它。”

“啊，”Reyes 稍稍迟疑，接着说，“我会的。一路平安，朋友。”

第三章 西伊莉莎白 ACT 3 WEST ELIZABETH

第三章剧情在本期杂志中以任务要点提示的形式撰写，第三章大结局的详细剧情会在下一期杂志中刊登。

图标	任务名	任务要点	任务提示
G	BEAR ONE ANOTHER'S BURDENS	・与探员一行乘车前往事发的货船处。・在货船上找到联络人 Nastas。・将受伤的 Nastas 运回船上。・干掉 Dutch 的追兵。・乘车返回至 Prof. MacDougal 的诊所。	运 Nastas 回车上的时候注意避免背对敌人，以防止子弹直接打到伤者身上。
G	GREAT MEN ARE NOT ALWAYS WISE	・在屋顶狙掉 Dutch 的党羽。・进入银行拯救人质。・到银行上层搜捕 Dutch。・追踪 Dutch 到其营地。・全灭营地里的敌人。	狙击点旁有无限的子弹补充，进入银行的时候先用霰弹枪轰开门锁，后面使用死亡之眼解决控制着人质的敌人。若在银行门口拖太长时间人质会被杀，任务直接失败。
Mc	AT HOME WITH DUTCH	・与 Nastas 和 MacDougal 一同来到目的地。・爬上峭壁到达洞穴。・突破矿工的埋伏。・登上顶峰。・悄悄杀死敌人的侦查员。・用望远镜观察 Dutch 的帐篷。	到达矿洞发生剧情，此时别急着往外跑，否则会迎面撞上炸药车，应该等炸药车被推进来后再跑出去。登上顶峰的过程会遭遇两次动物的袭击，首先是熊，推荐用霰弹枪连射杀死，看到第二只盘羊尸体的时候把枪准备好再跳下去，因为一只美洲豹会从拐角的地方窜出。侦查员用飞刀杀死。
Mc	FOR PURELY SCIENTIFIC PURPOSES	・陪同 Nastas 与 MacDougal 来到目标地点。・杀掉灰熊。・解决全部 Dutch 的手下。・护送 MacDougal 返回住所。	半路的灰熊用左轮连射即可搞定。
Mc	THE PRODIGAL SON RETURNS(TO YALE)	・在屋顶救下 MacDougal。・杀死屋顶全部狙击手。・从屋顶安全转移至位于小巷的马匹处。・护送 MacDougal 抵达火车站。	死亡之眼爆头救人质。屋顶有子弹补给，与狙击手对抗的时候很有用。
G	AND YOU WILL KNOW THE TRUTH	・用加特林机枪抵御暴徒们对军队的攻击。・击倒沿途 Dutch 的党羽。・击破满是炸药的马车。	一开始敌人会从几个方向袭来，优先解决扔炸药的敌人。火车开起来后，装满炸药的马车只要能在第一时间找到其位置，很容易击破。
G	AND THE TRUTH WILL SET YOU FREE	・前往目的地。・发起进攻直至敌人据点大门。・保护两名安装炸药的士兵。・干掉 Dutch 的护卫。・将 Dutch 从加特林机枪台上赶下来。・抓住 Dutch。	登上加特林机枪台后，优先解决右手边的两名敌人，再往左顺过去依次打爆炸药箱，第二批冲来的敌人最好能在他们跑到掩体跟前时就全灭掉。保护炸药安装的时候，换上射速高的手枪。将 Dutch 的护卫收拾掉后，根据剧情提示，射击离加特林机枪台最近的油灯。
J	THE OUTLAW'S RETURN	・前往 Bonnie 的牧场。・把牛群赶过河。・教训偷牛贼。・将牛群赶回家。	在 Jack 面前要遵纪守法，去牧场的路上不要随便开枪，否则很有可能导致任务失败。偷牛贼一现身就赶紧清理，别让他们靠近牛群。
J	JOHN MARSTON AND SON	・跟随猎犬 Rufus。・杀死麋鹿并将其剥皮。・继续跟随猎犬。・杀死更多的麋鹿并让 Jack 尝试着替其中一只剥皮。・去把刚才收获的东西卖掉。	这个任务没有什么需要特别注意的地方，只是在 Jack 准备去剥鹿皮的时候，马斯顿要走近并下马，Jack 才会开始动手。
J	WOLVES, DOGS, AND SONS	・跟随猎犬找到狼群，将它们悉数解决。・继续跟随猎犬，杀死第二群狼。・和 Jack 一起回家。	小心别让狼把 Jack 的马给咬死了就行，两批狼的数量都不少，做好准备。
J	SPARE THE LOVE, SPOIL THE CHILD	・在猎犬的引导下寻找 Jack。・杀掉熊。・带 Jack 回家。	杀熊还是用之前的办法——保证快速的高伤害输出一口气将其杀死，Jack 的腿伤了，需把他安全地载回家。
U	BY SWEAT AND TOIL	・把牛赶回家。・拦住受惊吓而狂奔的牛群。・解决企图打劫火车的劫匪。・把失散的牛赶到一起。・带领牛群回家。	一听到巨响就拼命往牛群的前方跑，以最快的速度拦住它们。收拾完劫匪别忘了去跟火车驾驶员对话，掉转头去把牛群赶到一起，回家。
U	A CONTINUAL FEAST	・和大叔一起去抓野马。・随便抓三匹马给大叔。・回家	——
A	PESTILENCE	・保护谷仓。	必须不断地开枪那些乌鸦才不敢继续停在谷仓上，持续一段时间乌鸦就会飞走。
A	OLD FRIENDS, NEW PROBLEMS	・时限内将马车赶到 Bonnie 的农场。・送 Abigail 回家。	由于马车上的货物很重，所以行进速度受到很大影响，不过好在保持全速前进时间是绝对够用的，不过要注意中途路上有三个架在水沟上的木板，要是车翻下去就只能重新来过。毕竟马斯顿大叔大风大浪都经过了不少，怎能在这种小水沟里翻车……
J	THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED	・杀死第一批来袭的敌人。・守住房子。・保护家人安全转移到马棚。・去和家人汇合。	与同伴并肩作战，前方的小破车能够勉强当作掩体，但敌人的子弹还是会从下方穿过来。防御屋子的时清理完敌人赶紧去同伴那里。接下来要保护妻儿去马棚，在 Jack 提示的方向敌人会集中出现，躲在岩石后面同敌人周旋，之后回到妻儿的身后，准备掩护他们往马棚跑。每隔一段时间就会从左右两边分别冲来两名敌人，此时不需要掩体了直接同敌人对抗，然后去马棚与家人汇合……

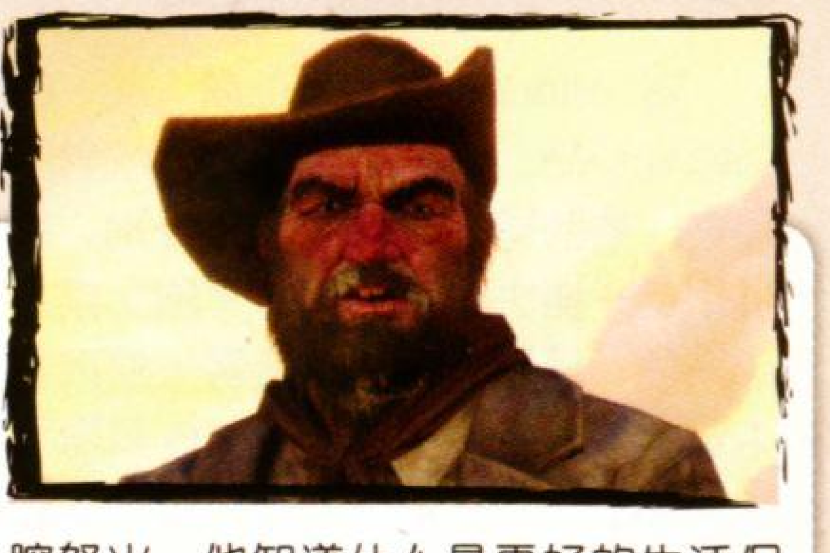
注：在完成主线流程最后一个任务“THE LAST ENEMY THAT SHALL BE DESTROYED”完成之后，到 BLACKWATER 可以接到一个名为“REMEMBER MY FAMILY”的陌生人任务（STRANGERS），完成这个任务才会看到片尾滚动的字幕，这才是整个故事真正的结局！

重要角色介绍 剧透醒目！

约翰 · 马斯顿 John Marston

主角马斯顿曾在 Dutch 率领的帮派中做事，直到他看到一切都陷入“疯狂”时，他放弃了之前的生活组建了自己的家庭、变成了一名农夫。马斯顿从未想过自己可以彻底摆脱过去，但是三年之后的现在，政府的探员上门来威胁马斯顿家人安危，强迫他重新走上杀人的道路。他是 Dutch 最成功的弟子，也是最终的祸根。

比尔 · 威廉森 Bill Williamson



29 岁的壮硕男人，曾是一名军人，后来成为从事各种犯罪行为的恶人，是 Dutch 拯救的另外一个灵魂。比尔曾试着做正确的事情，但是当他看到 Butch 暴走之后受到了沉重打击，重新作回那个之前的男人——暴力、酗酒、气势汹汹的杀人犯。失望让他满腔怒火，他知道什么是更好的生活但是完全不知道自己在做什么。他是马斯顿要干掉的第一个人。

哈维尔 · 艾斯库拉

Javier Escuella

哈维尔是墨西哥人，也是 Dutch 拯救过的男人。曾参加过反抗军，当过赏金猎人。

邦妮 · 麦克法兰

Bonnie MacFarlane

农场主的 27 岁女儿，未婚，受过良好教育，拥有一颗善良之心，男女平等主义者。某种程度上，她爱上了马斯顿，这在之后转化成一种坚固的友谊。未来的某一天，她将继承麦克法兰农场成为农场主。

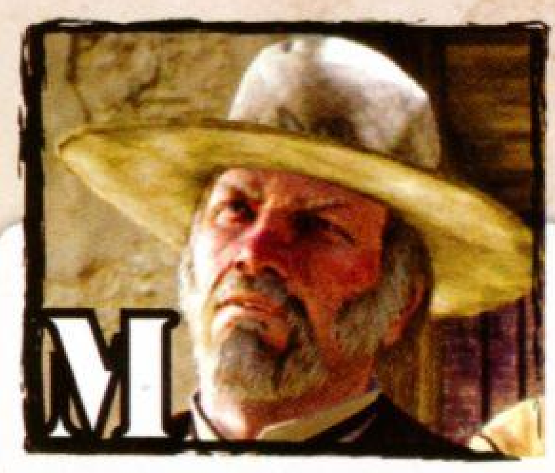
奈杰尔 · 淮斯特 · 狄更斯

Nigel West Dickens

65 岁的旅行商人，很多人也许会认为他是一个来自维多利亚女皇时期的绅士，而实际上他只是一个合谋欺骗他人的小商贩。他操着一口英国口音，但是可以肯定的是他并非英国人。虽然他不是一个彻彻底底的恶人，但是也是一个罗嗦的行骗者。

警长 利 · 约翰逊

Marshall Leigh Johnson



50 岁，愤世嫉俗，这个老男人是典型的南方绅士。说话很讲究，但是慢慢被西部的压力击垮。他显露过已经崩溃的迹象，但是仍旧努力保持着有尊严的容姿。

兰邓 · 里基茨

Landon Ricketts

50 岁，曾经是著名的枪手，但是如今已经放下过去的声望，在墨西哥等着自己死期的到来。他顽强且强大，但是有时会显出自负和爱炫耀的性格。

塞思

Seth

一个快四十岁的美国男人，对金钱的极端欲望让他整个人都陷入了彻底的疯癫状态，掘墓寻找宝藏是他现在的“职业”。

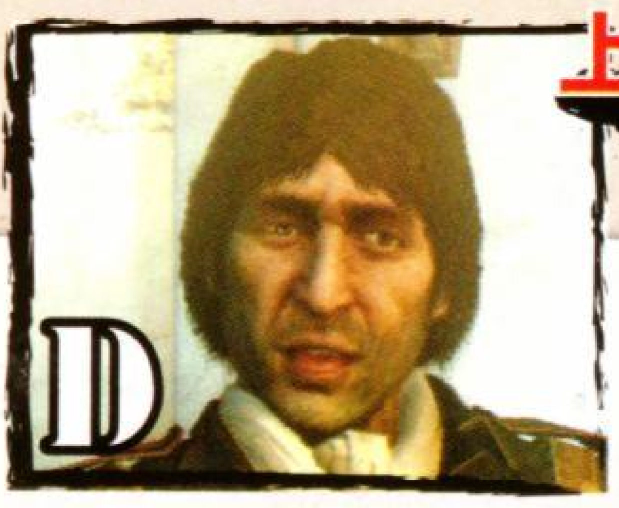
上校 奥古斯丁 · 阿连德

Colonel Agustin Allende

53 岁，有虐待倾向，墨西哥军队领导人，管辖的郡中反抗军大行其道。很多年前，他是一个理想主义者，但是已变成一个对财富和虐待有特殊嗜好的残暴的愤世嫉俗者，乐于使用各种暴力，聪明、腐败、残忍。

上尉 维森特 · 圣塔

Captain Vincente De Santa



33 岁，老军人。Allende 的副将，充满野心没有原则，他知道自己必须在战争中取胜，因为反抗军悬赏缉拿他的人头。

路易莎 · 福耳图那

Luisa Fortuna

19 岁，聪慧且胆识过人，非常憎恨腐朽的墨西哥，迫切希望拯救自己的家庭。出身于社会底层的家庭，本是一名教师，对生活抱有一丝过于美好的幻想。

爱尔兰

Irish

26 岁，卑劣的歹徒，带着浓重的爱尔兰口音。虽然口音和名字都很地域化，但是对于自己民族的传统完全不了解。酗酒、乱斗、抢劫，日子一团糟的酒鬼。

亚伯拉罕 · 雷耶斯

Abraham Reyes

30 岁，富有家庭之子，看起来站在农民一边，组建反抗军与 Allende 抗争。自负，最喜欢在人前演讲。

荷兰 · 范德林德

Dutch Van Der Linde

45 岁左右，充满魅力，尝试游走于法律之外的足智多谋的男人。自我教育并且像一个“高贵的野蛮人”一样生活。劫富济贫，像一个可以支配整个世界的人一样活着。但是慢慢的，他对现实的厌恶无法继续经营自己的“西部乌托邦”，他开始明白自己已经无法再让坏人变为做善事的人，所以他到人烟稀少的山上和自己理解、尊敬的原住民一起生活。

艾德格 · 罗斯 & 阿切尔 · 福特汉姆

Adgar Ross & Archer Fordham

两位美国联邦探员。罗斯 50 岁，当地政府的掌权者，只能看到所有人的缺点，爱自己刚刚得到的权力，认为自己是凌驾于法律之上的个体。阿切尔是罗斯的副手。

教授 哈罗德 · 麦克杜格尔

Professor Harold MacDougal

42 岁，耶鲁大学人类学家，正在写一本关于美国原住民和西部风情的书。

文 奈落　美编 anubis

超级马里奥银河2	Nintendo	平台动作
Wii Super Mario Galaxy 2		美版
2010年5月23日发售	1～2人	59.99美元
无对应周边		

马里奥的银河欢乐之旅第二季出发咯！

本作在各大游戏媒体上都得到了超高评价，游戏本身的素质更是无可挑剔。集成前作优秀基因的本作，又加入了很多欢乐无比妙趣横生的游戏体验，把平台动作类游戏的水准再一次推上了高峰。相对一代一定程度上弱化了箱庭内的探索，借鉴“《新超级玛丽奥兄弟》系列”广受好评的线性关卡，大大提高了游戏的乐趣和易上手度。2P 依然可以协助游戏，可以说是一款全家欢乐老少皆宜的金牌大作，为如今渐渐找不到游戏本质乐趣的玩家们带回了最初的感动和欢笑！攻略之前先 check 一下本作的各种要素吧~

操作篇

马里奥	
摇杆	马里奥移动
晃动	马里奥旋风拳\发动变身能力
A键	跳跃\对话
B键	发射星星碎片攻击
Z键	蹲下
十字键	特定场景移动镜头
+\−	menu
C键	视角回正前方
星星光标	收集星星碎片
水中	Z为下潜，A为划水，晃动遥控器为前冲
空中	蜜蜂装和鬼魂装时连续点击A键可以浮空
冰上	移动中晃动遥控器后变为溜冰状态。可以由“菊花落”取消。

耀西	
B	光标锁定后吃掉\拉动机关
A	跳跃\长按滞空向上
晃动遥控器	耀西旋风舌头

进阶操作技巧	
菊花落	空中Z键。屁股落下砸地面。
三连跳	跑动中连续跳三次，一次比一次高。
弹墙挑	有墙壁的地方扒住墙壁反弹跳。狭窄的墙壁可以连续跳。
空翻跳	高跳的一种，蹲下后拉摇杆反方向A键。
旋风跳	部分跳跃滞空时晃动遥控器，相当于小二段跳。
前方跳	保持移动中Z键+A键，注意A键不要先输入。这是进阶最重要的跳跃技巧，滞空后的定位非常方便。但不能接续“菊花落”。
耀西跳	骑着耀西到最高点时可以Z+A键发动更高的跳跃。

※角色差异：路易和马里奥的操作一样。但路易的移动会比马里奥更有惯性，跳得更高，相对也更难控制。某些关卡路易会比马里奥合适。

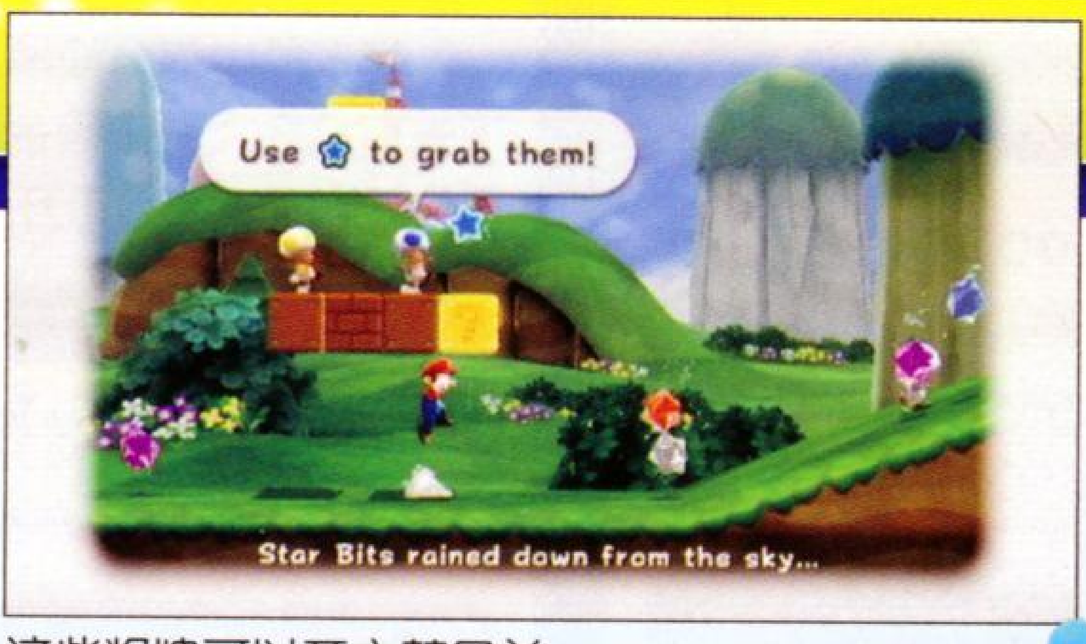
2P协力
1，可以收集、发射星星碎片。
2，阻止、攻击敌人。
3，搬运宝物。
4，触动机关，牵制某些陷阱。

变身篇

火球装	晃动遥控器可以发动火球。有时间限制。
蜜蜂装	变成贱贱小蜜蜂可以在气力槽之内飞行。爬蜂窝。
滚石装	晃动遥控器变成岩石向前滚动。
鬼魂装	晃动遥控器可以隐身穿越障碍物，可以无限飞行，但是对墙壁有特殊反弹效果
弹簧装	不停跳跃的落地瞬间可以蓄力大跳。
云彩装	晃动遥控器在脚下形成暂时的平台。

马里奥和耀西的特殊状态	
马里奥钻头	马里奥手持钻头时晃动遥控器可以穿越特定地面。
彩虹马里奥	短时间无敌。
暴走耀西	吃辣椒后狂奔的耀西
气球耀西	吃掉青色果子后变成气球浮空，可以闭住气实现水平移动。
耀眼耀西	金色果子能让耀西看见周围一定特别空间

系统篇



●银河冒险之旅共分为 6+1 大关，每一关又分为 N 小关，每一小关根据力量星的不同又有完全不同的流程。每大关收集一定数量的力量星后可以开启大 BOSS 战，大 BOSS 战后获得通往下一大关的大星星。

●彩星碎片不但可以攻击敌人，更可以用来购买隐藏关，另外在马里奥大头飞船中可以花 30 枚碎片赌博一次。

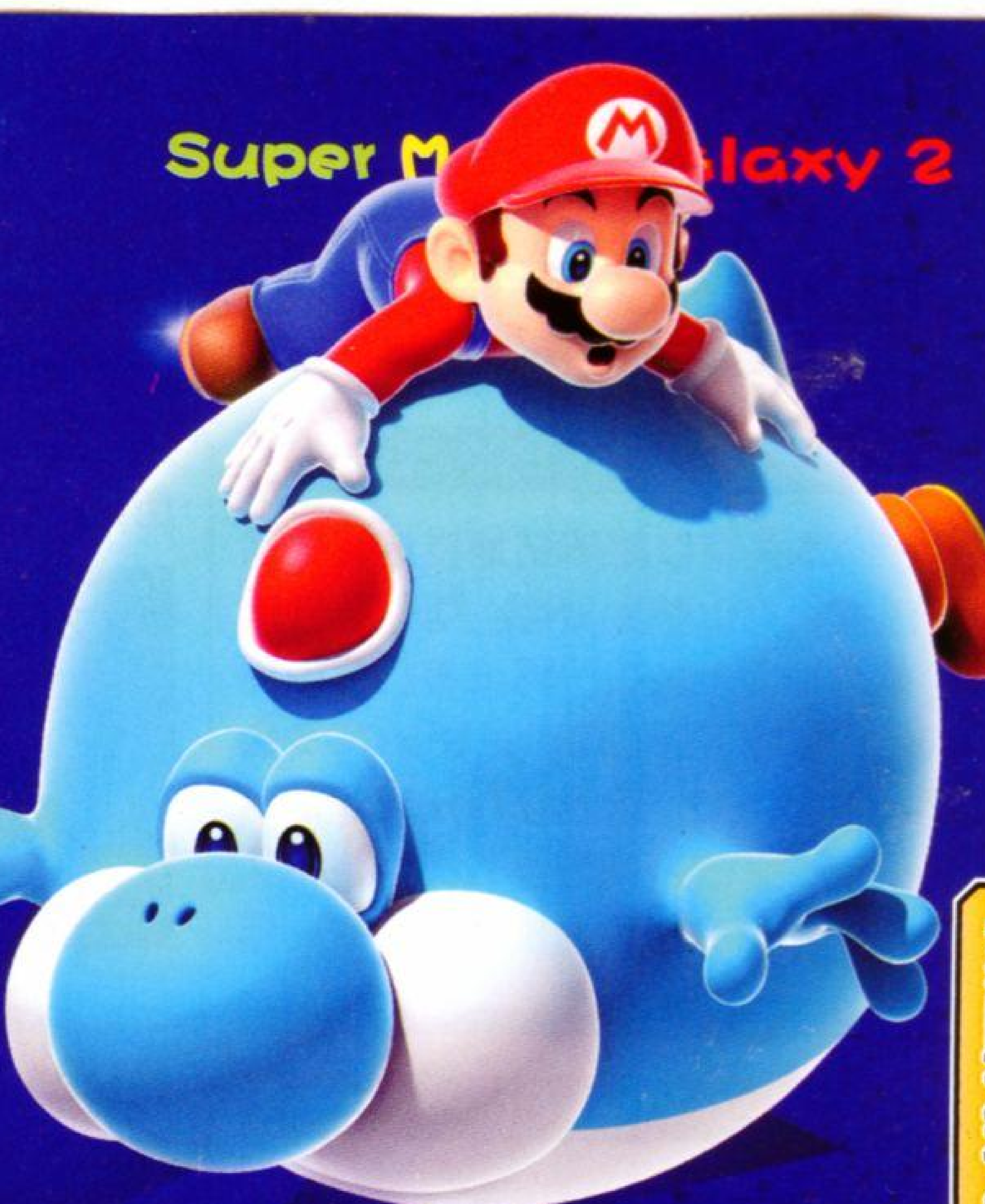
●金币在没血时可以补充一格血。有些关卡需要收集一定金币才能开启。

●红蘑菇可以暂时把生命上限提高到六格。

●关卡中有彗星奖牌，在相对比较难找的位置。这些奖牌可以开启彗星关。

●由于本作读档后不在记录之前的生命数量，所以绿色的加人蘑菇大可不必特意收集。

●连续失败时会出现蓝色的“指导公主”她能指导并带领玩家过关。不过失败的男人怎能轻易接受女人的可怜，我们无视她吧！而且这样过关得到的是铜星，想得到金星还是要靠自己！



超级马里奥银河 2 一周目欢乐流程

剧情

很久很久以前的银河某处，两个兄弟同时爱上的一位美丽的公主。但两兄弟与公主的地位悬殊，这份爱只能深埋在兄弟二人心中。终于有一天公主在大街上看见了哥哥马里奥，年轻美丽的公主对高大英俊的马里奥一见倾心，二人当夜私定终身。但是这一幕却被弟弟路易无意中看到。被妒火点燃的路易召唤出的远古的魔王库巴和它的儿子，强掳了公主。马里奥骑着巨龙耀西在星星族和蘑菇族的帮助下历尽艰险击败了魔王，但是却不见公主。原来公主已被施与魔法再也无法醒来，追悔莫及的路易抱着公主决定跳下悬崖，最后一刻马里奥毅然救下二人，并用自己爱的力量唤醒了公主。三人冰释前嫌，携手迎接银河的黎明。被哥哥原谅的路易最后只说了一句话：哥，总有一天，我还是会跟你换帽子的……

以上剧情纯属胡说八道，实际剧情请参见历代《超级马里奥》。

WORLD 1

1.1 Sky Station Galaxy

Peewee Piranha's Temper Tantrum

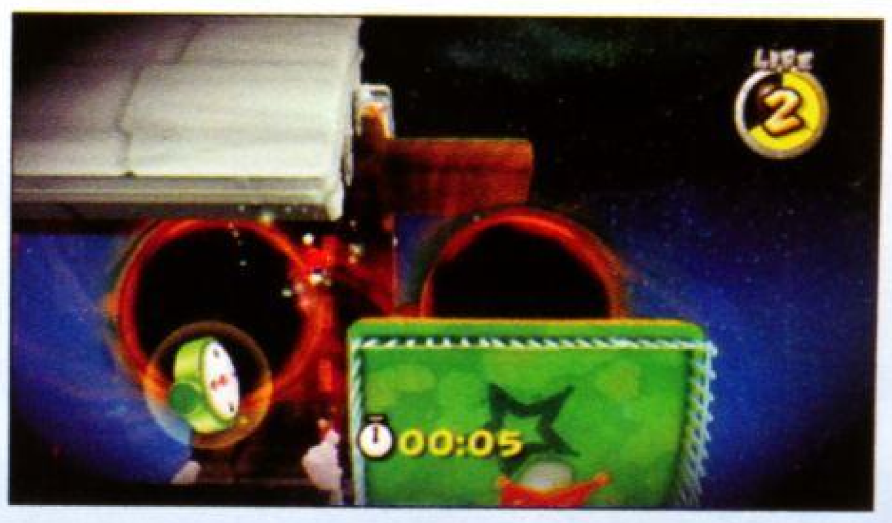
第一关非常简单，教大家一些基本的操作和系统。开始处的红色管子进去后是绿蘑菇，绿管子可以来到反面当走在一颗可旋转的大星星处时晃动遥控器就可以“人间大炮”发射到另一个区域。旗子是记录点，碰一下即可记录。一路走到 BOSS 处，之前有一个红蘑菇可以把 HP 上限提升到 6 格，一般 BOSS 战之前都有配备。本关的 BOSS 是巨花，躲开它的攻击后绕到其屁股出旋风拳即可，反复 3 次，BOSS 变身，再来 3 次搞定。拿到本关第一颗力量星。

Storming the Sky Fleet

之后选择本关的话可以挑战第二颗力量星，流程和关卡是完全不同的。开始处进入绿管子来到背面。用旋风拳攻击绿色弹力球砸开旁边的箱子，最后得到无敌的彩虹星，变身无敌后去撞铁球即可得到钥匙，与星星对话发射到下一区域。从前方洞口跳下来到最右边的发射星处发射到下一区域。蓝色问号格子踩一下就会变成叹号，把所有格子变成叹号，身后出现的阴影有攻击判定，躲避他们其实和贪吃蛇原理是一样的。下一个场景用绿球攻击大花妖解锁星星容器，回去吃掉过关。

彗星关 Speed Run

流程与基本关一样，但是变成了倒计时的冲刺关卡。虽然只有 20 秒，但是可以在场景中收集时间来延长时限。本关在限时关卡中难度属于中下。



1.2 Yoshi Star Galaxy

Saddle Up with Yoshi

打败巫师解锁耀西，骑上耀西我们就可以吃掉敌人了！拉动最后的果子出现发射星。撞碎水晶继续发射。按住 A 键利用耀西的浮空技能来到最顶，锁定空中的小花 B 键可以用舌头荡秋千。下一个场景也要用舌头拉动机关尽头打碎水晶即可出现力量星。

Spiny Control

舔一下红乌龟它会变成球再舔一次含在嘴里用来做炮弹击碎玻璃框里罩着的的宝物。最后同理击碎发射星的罩子发射入下一个场景。在一处发射途中还有一颗发射星，及时晃动遥控器可进入隐藏场景这里需要高跳（按住 Z 蹲下中再跳）才能到达其他的小卫星。最后来到BOSS处，BOSS 会扔乌龟为我们提供“炮弹”，还会落雷狂奔，用乌龟炮弹攻击它 3 次过关。

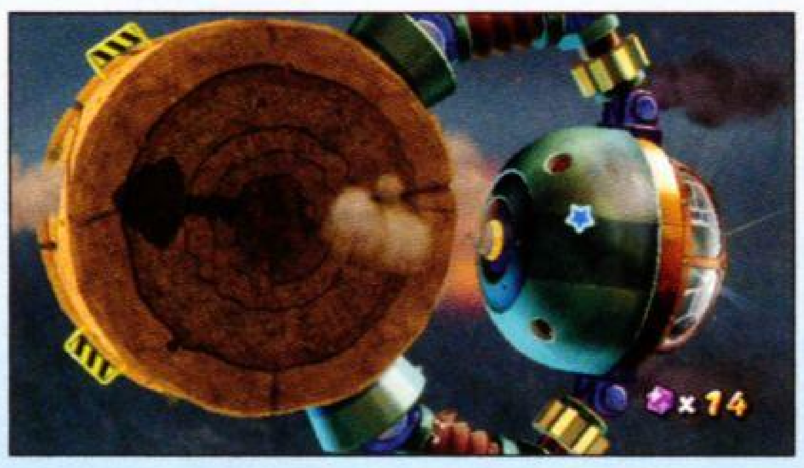
彗星关 Prankster Comet: Spiny Rainbow Romp

本关要求一分钟内在无敌状态下撞翻 30 个乌龟。注意点：1，不要进入污泥影响速度。2，保持奔跑。3，注意无敌的保持时间。本关在彗星关中并不困难。

1.3 Spin-Dig Galaxy

Digga-Leg's Planet

本关可以使用钻地技能，晃动遥控机可以钻到对面。可以钻到的地方地面上会有凹陷或者凸起的提示，注意下一即可。关底BOSS会发射阻碍物，这时我们只需迎着阻碍物过来的方向钻过去即可，不久BOSS就会翻转露出弱点，看准弱点钻过去就算对BOSS造成了一次伤害。三次过关。



Silver Stars Down Deep

对付阴影的方法是不能停顿不能折返。攻击绿色豆荚摇晃控制器即可转走。来到四方形场景后，这里需要收集五颗银星，按照地面的提示，细心观察位置很容易收集5颗星。在外侧出现力量星，入手过关。

彗星关 Digga-Leg's Daredevil Run

一格血的BOSS战，还是之前的家伙。这次除了移动积极性变强一点之外并无区别。注意它翻转后不要立即钻地，因为它会立即移动，稍微调整一下再攻击它。由于只有一格生命，应该手稳一些。

1.4 Flip-Swap Galaxy（300彩星碎片）

Think Before You Shake

很有意思的一关，摇晃一下手遥控器后格子会翻转，刚开始有些紧张，只要习惯“跳空位＋晃＝安全”的思路后就很简单了。

彗星关 Prankster Comet: Purple Coin Flip 'n' Sprint

3分钟之内收集100枚紫色硬币。老实说本关熟练前确实有一些难度，需要调整好心态，另外从这一关开始Z键后A键的长距离跳跃变成了上级者必须熟练运用的技能。

1.5 Fluffy Bluff Galaxy

Search for the Toad Brigade Captain

本关开始可以使用云彩装，晃动遥控器可以提供一个暂时的云彩平台。利用这个技能来到可以三角连续跳的地方进入发射星。一下个场景出现了暗影马里奥，要躲避它必须不能停下或者折返。收集5个银色星星之后出现发射星。继续利用云彩来到最高点见到“游戏猴”，对话获得星星。

The Chimp's Stomp Challenge

游戏猴的挑战。保持滞空的节奏连续踩敌人是最有效的得分方式。时限内获得10000分并不是难事。

隐藏星 Hidden Star: Every Planet Has Its Price

基本关中的隐藏星。开始后的首要目的是收集100枚金币。图中的管子下去有机会大量获得金币。在云彩平台的右下角有一棵大树，来到一个贪吃星处喂它100枚金币开启隐藏场景，向上跳在塔尖处有力量星星在闪耀。

1.6 Rightside Down Galaxy

Breaking the Laws of Gravity

转动机关改变重力。用火球装发射火球杂碎木箱，最后用连续反弹跳克服重力圈拿到中间的星星。

隐藏星 Hidden Star: The Great Crate Incinerator

进入第一个重力改变机关左上的管子，砸碎木箱有红色管子，进入后来到挑战关卡，用火球在限定时间内打碎所有木箱，注意火球是能穿透的。

1.7 Bowser Jr's Fiery Flotilla

Gobblegut's Aching Belly

左边的机关可以打开铁门，之后一路走到BOSS前，看见一个红蘑菇用来提高生命上限BOSS战时注意巨龙只有头部有攻击判定，趁它钻地的时候攻击它的红色关节，这时要小心它回头攻击。击破六个关节过关得星。

彗星关 Fiery Flotilla Speed Run

两分钟内挑战BOSS，相对简单。

WORLD 2

2.1 Puzzle Plank Galaxy

The Puzzling Picture Block

砸下中间标记的地方随积木落下。右下角的按钮有发射星。下一个场景的三个高台要从背面一一砸下，注意从最高的开始砸。够到发射星后经过连续三角跳的场景来到积木拼图，按标记提示拼好拼图后BOSS战——甲虫爷俩。跳到背上菊花落即可。

隐藏星 Hidden Star: Bugaboom's Back

开始和基本关一样，来到高台处是看见贪吃星，从高台背后的绿色管子下去可以获得不少金币。收集70枚金币喂它即可开启隐藏场景。使用云彩来到大树BOSS战开始，方法是站在高处跳到它后背上菊花落。胜利后星星入手。

彗星关 Prankster Comet: Purple Coin Shadow Vault

时限内收集100枚紫币，难度不高。

2.2 Hightail Falls Galaxy

Hot-Stepping Dash Pepper

骑上耀西吃辣椒后的暴走关。暴走耀西的控制并没有画面速度感表现的那么难，稳住并果断地转向即可。本关关底的力量星反倒不太容易拿。

隐藏星 Hidden Star: Silver Stars in Hightail Falls

开始部分和基本关一样，在图示地方喂贪吃星 30 枚金币即可开启隐藏场景，只要收集五颗银色星星即可获得力量星一颗。

▶ 注意收集金币，图中的平台右侧就有贪吃星

隐藏关 Prankster Comet: Hightail Falls Speed Run

基本关限时 3 分钟，又是需要熟练后才能流畅的关卡。尤其是最后的星星，吃不到就要从旁边重来，让人恼火。

2.3 Boulder Bowl Galaxy

Rock and Rolodillo

击倒开始处的怪物解放滚石装，用滚石装的能力撞击铁板。再次全灭敌人解放发射星。撞碎紫水晶来到BOSS处，如有需要可以买一个红蘑菇。BOSS是一个光屁股的穿山甲，撞他屁股几次就可以入手星星了。

隐藏星 Hidden Star: C'mere Goomba

和基本关前半一样，来到金色机器人处先对话。之后建议清场留三个石柱。用滚石撞击石柱出现威武的酷栗宝，然后让它追着你来到机器人处。注意时刻保护酷栗宝的安全，尤其是在过马路的时候……机器人见到酷栗宝后给我们一颗星星，但这是为什么呢？……

隐藏关 Rolling Crabber Romp

一分钟内用滚石全灭敌人。要点是：螃蟹多的时候尽情滚，螃蟹少的时候走到它跟前再滚比较有效率。

2.4 Cosmic Cove Galaxy

Twin Falls Hideaway

驾驶乌龟壳从水下来到远处水面上的高塔，砸机关，把水冻住。利用瀑布折返跳转碎左边高台的水晶，星星入手。

Exploring the Cosmic Cavern

滑冰来到尽头绿色管子处进去。本关令人联想起“某只狼”的冒险……小心前进，获得钻头后解决掉乌龟拿到开启玻璃罩的钥匙。钻地，令水覆盖星球表面，游到高台处星星入手。

Hidden Star: Catch That Star Bunny

依然要收集金币，只要 15 枚就够了。喂贪吃星 15 枚金币开启新场景。逮兔子，砸机关先让水面冻住，必须以滑冰状态才能追上兔子

2.5 Honeybloom Galaxy（700 彩星碎片）

Bumble Beginnings

终于入手贱贱蜜蜂装了。但是蜜蜂的飞行距离很短，而且抛物线诡异，追求稳妥的人可以先灭了怪物再跳平台。一路来到尽头的云彩上入手力量星。

隐藏星 Hidden Star: The Secret Wall Jump

一开始处的秋千荡到右侧最高点，跳、旋转增加高度、弹墙跳。《马里奥》系列经典的隐藏点。一直往上跳轻松入手星星。

▶ 要点：滞空中用回旋跳增加高度

2.6 Wild Glide Galaxy

Fluzzard's First Flight

驾驶鸟的竞速关卡，满足限定时间即可，建议先学习一下系统。开始后不要着急用俯冲加速，时间富裕。适应鸟的转向力后适当运用俯冲加速轻松达成。

Jungle Fluzzard Race （收到小鸟的信后）

比赛关卡，要取得第一名稍加练习即可。秘诀是要努力做到心无旁骛的境界。

2.7 Bowser's Lava lair

Bowser's Big Lava Power Party

击败巫师前往下一个场景。继续向前，活用“石板大哥”可以获得不少宝物，更可以跳过岩浆。之后干掉老朋友榔头龟出现发射星。到尽头后跳到引力小球上瞄准好使用菊花落砸向大门的封印。大门开启后进入BOSS战。库巴会召唤陨石，还会砸拳头，利用它砸拳头的硬直跳到陨石上瞄准它将陨石砸过去。吐火时要注意侧移。反复几次就能搞定。

彗星关 Lava Lair Speed Run

前半部分一样。只要注意吃掉时间道具即可保证时间富裕。本关没有BOSS战。限定时间内到达即可。

WORLD 3

3.1 Tall Trunk Galaxy

The Flotacious Blimp Fruit

利用充气耀西不断向上飞，注意可以屏住气调节水平位置。一气呵成来到处获得力量星。

▶ 吃掉蓝色的果子后耀西可以变成一个可爱的大气球

Tall Trunk's Big Slide

高速滑行关卡。不禁让人联想到“某只刺猬”的冒险……注意点：1，圆筒形的平台是可以翻转的，应该适当移动脚下位置。2，滞空后的旋转很重要。3，不要过于贪恋宝物。熟练之后即可获得星星。

彗星关 Tall Trunk's Purple Coin Slide

还是这关，只不过增加了紫币收集。和之前的技巧没有多大不同，要注意的是不必一个不落地完全收集。

3.2 Cloudy Court Galaxy

Head in the Clouds

风云配合的一关，注意风的流向配合云彩的运用可以轻松通过，只是最后一点力量星的取得有点费事，要习惯抛物线的感觉。

隐藏星 Hidden Star: Silver Stars in the Purple Pond

依然是收集 30 枚金币才能开启。只不过本关金币有些紧张，几乎要一个不落的收集。喂贪吃星后出现新场景，在云海中收集 5 个银星力量星出现。

彗星关 Prankster Comet: The Shadow Lining

先是躲避影子收集发射星碎片，之后考验弹墙跳的流畅程度。最后转碎水晶的到星星。

3.3 Haunty Halls Galaxy

A Glimmer of Bulb Berry

幽灵关。第二个场景的活动平台比较危险，应该提前适应一下节奏。骑上耀西后吞食金色的唯心主义果子可以照亮周围，准确地说是让周围的平台出现，能看见的路就是存在，反之就不存在。找到钥匙开启大门，再不断前进荡秋千入手力量星。

Sneaking Down the Creepy Corridor

逃离大幽灵的追赶发射至活动平台场景。这里幽灵啃地毯的障碍其实就是一个旋转的移动平台，手稳一些即可。处先千万不要肝颤手潮，时间并不紧张。注意对付幽灵可以旋转一下把它们甩到身后。

彗星关 Prankster Comet: Spooky Cosmic Clone Chase

大密度的活动平台加上身后的暗影追击让人压力倍增。并没有特别难的地方，但是连续的跳跃考验人的技术和心理素质，这里空中旋转跳和长距离跳跃是必须活用的。

3.4 Freezy Flake Galaxy

Bowser on Ice

用火球打碎威武的酷栗宝冰雕出现发射星。再一次打碎远处的库巴冰雕沿入口滑下。消解冰块后看见绿色管子。推雪球形成道路，拿到火球装后打碎中间的库巴像，力量星入手。

隐藏星 Hidden Star: The Chimp's Skating Challenge

来到库巴像的场景后，先打碎中的冰出现管子进入隐藏挑战。绿怪 10 分，金怪 50 分，滑冰状态撞击这些怪并取得 500 分。要点是：时间比较紧，滑行中尽量处于九宫格的间隙，这样才不会被突然出现的炸弹撞到耽误时间。

Sorbetti's Chilly Reception

首先要用滚石撞碎威武的酷栗宝雕像。新场景的内打碎可以打碎的一切凑齐发射星碎片。一路顺利来到 BOSS 处，这个 BOSS 要注意侧移，然后攻击他的红鼻头即可。胜利后力量星一颗入手。

3.5 Rolling Masterpiece Galaxy

Silver Chomp Grudge Match

本关要踩在球上移动，找到钥匙后发射，将地板全部踩变色后发射到下一个锯木头的场景。切忌犹豫，冲过去反而安全。脚下的球打开后爬上旗杆获得星星。

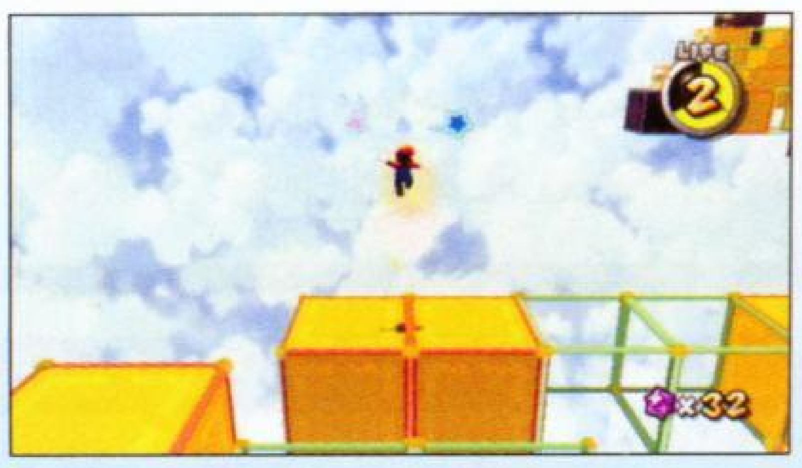
彗星关 Prankster Comet: Masterpiece Speed Run

120 秒倒计时，只能熟练别无他法。

3.6 Beat Block Galaxy（1000 彩星碎片）

Step to the Beep

节奏感极其重要的一关。每隔一段时间黄绿方块会交替，听音效找节奏感。由于平台之间的间隙不大，既可以选择稳扎稳打的路线也可以活用长跳。中彗星币的地方需要长距离跳跃，要注意。最后在三角塔处找齐 5 颗银星后力量星出现。



彗星关 Prankster Comet: Silver Stars in Double Time

老实说这是令人抓狂的一关。黄绿方块的变换速度提升，极其考验心理素质，也体现了平台 ACT 的终极魅力。最后也要收集 5 颗银星。

3.7 Bowser Jr.'s Fearsome Fleet

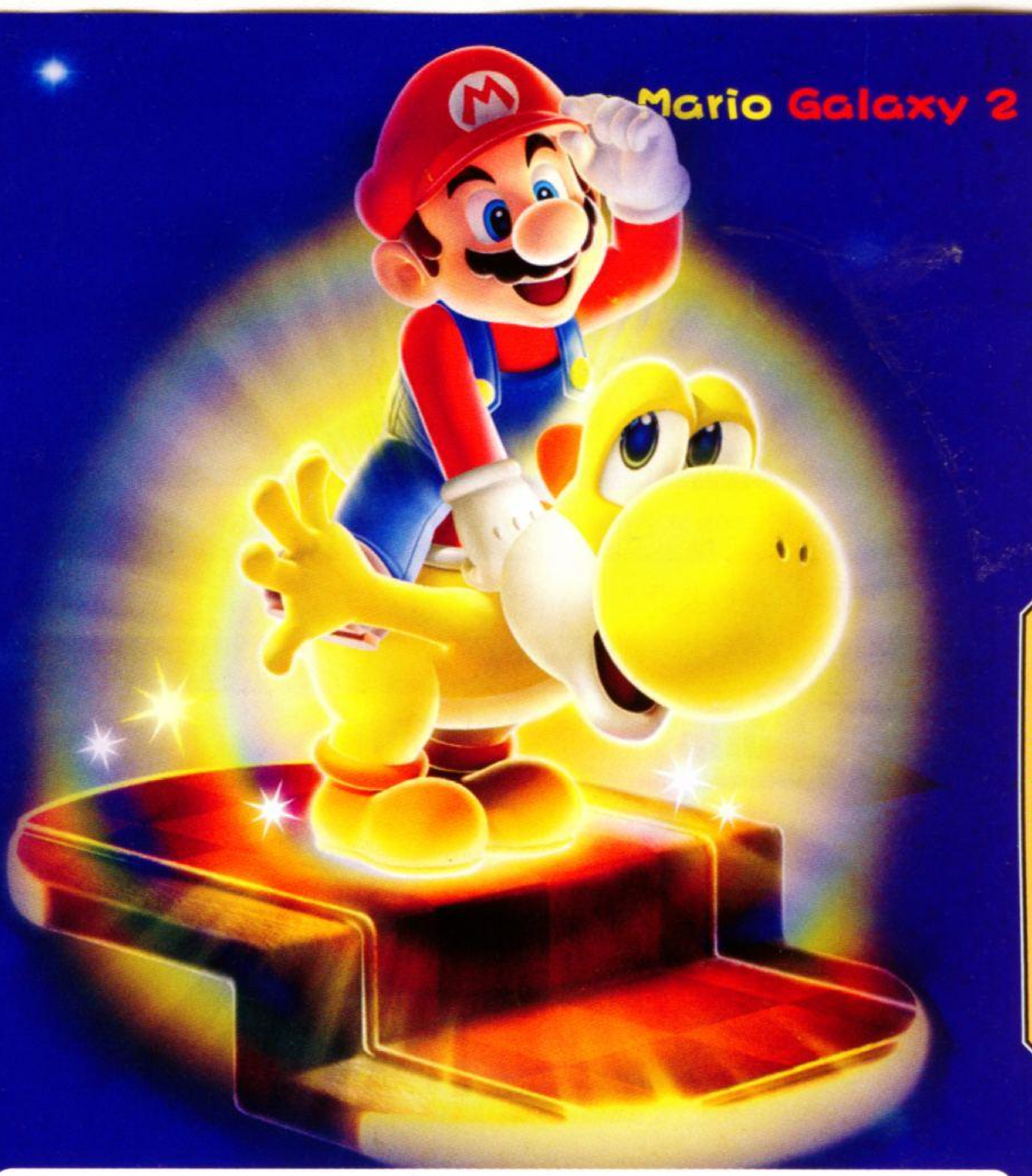
Bowser Jr.'s Mighty Megahammer

玻璃罩需要耀西吞下敌人当做炸弹炸开。之后同理来到 BOSS 处，这个 BOSS 要用它发出的炸弹攻击他的几个弱点。可以活用两个小发射星不断转移位置，BOSS 的攻击手段并不危险。应速战速决否则地板会断开给移动带来麻烦。最后给头部一击的时候注意 BOSS 双手砸下的红色波环。

彗星关 Megahammer's Daredevil Bash

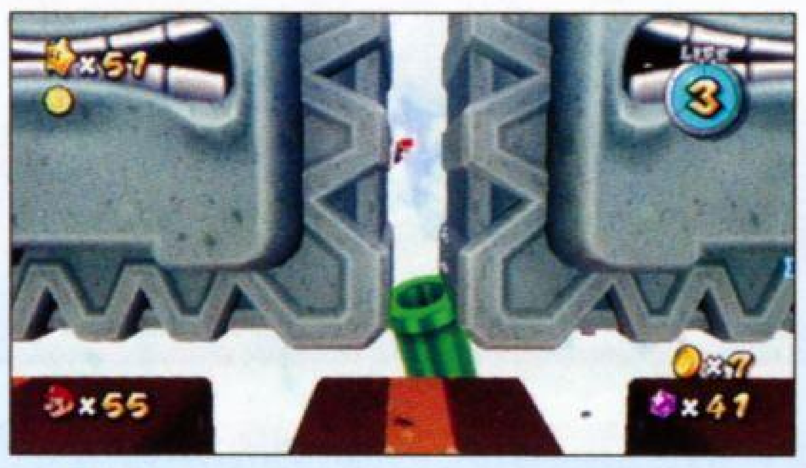
无伤挑战此 BOSS。难度在同类挑战中属于中。

WORLD 4



4.1 Supermassive Galaxy

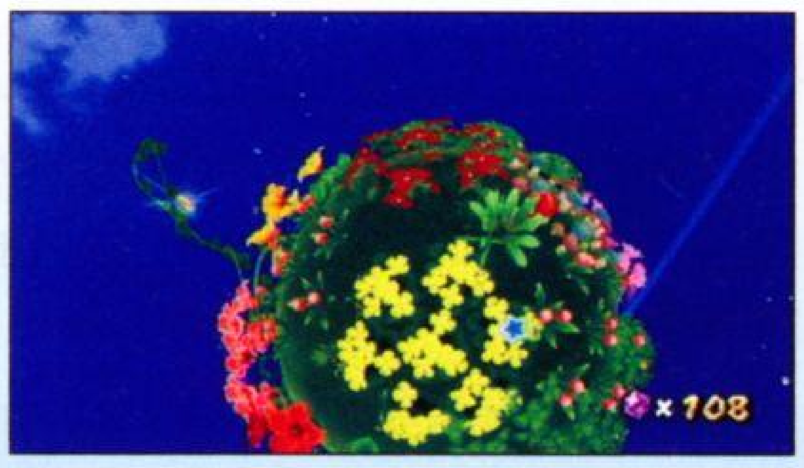
Huge Trouble with Big Wigglers



世界变大，酷栗宝大人更加威武了。发射到三只乌龟的地方需要用钻头钻到对面攻击乌龟的腹部，算好提前量大概 170° 左右的时候就可以了。下一个场景处可以三角跳上。发射到有巨大毛虫的管子内。这里长距离跳跃是必须活用的，最后爬上杆子力量星入手。

隐藏星 Hidden Star: In Full Bloom

前期和基本关一样，经发射星可以来到一个小星球，在这里不断跑动令鲜花覆盖表面后出现通天藤蔓，在末端获得力量星。



▶ 充满艺术气息的关卡，尽显王者大作的独特匠心

彗星关 Prankster Comet: Big Wigglers Speed Run

此关开始之前请确认戴好遥控器安全带，因为本关可能会让人产生摔遥控器的冲动。限时之内通过基本关，时间比较紧。不过反复练习通过此关后，想必长距离跳跃的技巧和自信都有了巨大提升。

4.2 Flipsville Galaxy

Flip Flopping in Flipsville

红色的圈圈可以砸落翻面，为了自己的颈椎健康请不要试图倒着看本关，借由天空标注的引力提示可以很好的理解引力的作用。往返于正反两面即可来到 BOSS 处，这个美丽的 BOSS 的打法和之前打关卡中的敌人一样，在红圈的反面等待敌人腹部靠近砸过去即可。

Flipsville's New Digs

比较考验空间想象力的一关。反复于正反两面找发射点，最后来到复杂引力的地下空间，收集 5 颗银星后进行出现。

彗星关 Prankster Comet: Purple Coin Spin Speed Run

2 分 30 秒收集 100 枚紫币，相对于其他限时关简单。

4.3 Starshine Beach Galaxy

Surf, Sand and Silver Stars

充满欢乐的一关。首先经过水球底部的发射星来到地面。骑上耀西开始收集 5 颗银星吧。其中较有难度的一颗如所示在这个猥琐的物体的边缘踩啊踩，踩到它垂直立于水中后跳上弹簧板再次向上冲才能够到这颗星星。

Climbing the Cloudy Tower

探索型关卡。先从水底的大门来到一座塔的顶端。砸机关获得云彩装来到云彩围绕的塔，注意不要沾水。使用自创云彩和旋转云彩配合来到最到点获得力量星。

彗星关 Prankster Comet: Purple Coin Beach Dash

35 秒内骑着耀西收集 100 枚紫币。

4.4 Chompworks Galaxy

Where the Chomps are Made of Gold

本关的核心是要为“黑球哥”设计一条路。首先躲避铁球来到高台，开机关。然后将下面的平台压倒让铁球滚进坑里出现发射星。下一个场景利用左侧的平台躲过铁球进入发射星。之后的场景先站在绿色跷跷板的左侧等铁球来之后再离开，注意翻转红蓝平台的时候考虑一下自己的落脚点。下一个场景有点复杂，先要压着平台为铁球哥开路，最后躲在位置等待金球走到蓝色平台最中间的时候，砸机关将它送上轨道。

Spring into the Chompworks

变身为弹簧马里奥。建议先在平地练习一下弹簧的大跳，熟练掌握后一路跳着躲避机关和铁球哥来到塔尖，力量星入手。

彗星关 Cosmic Clones in the Chompworks

还是基本关的场景，但这次有暗影添乱。技巧是：由于要等待金球，又要甩开暗影，所以切忌乱跳，走几步停一下的节奏会有效率。

4.5 Sweet Mystery Galaxy

Bulb Berry's Mysterious Glow

靠金色果子维持照明，把场景内的踏板踩成黄色叹号后发射。不断跳跃最后得到高处的力量星。

▶彗星关 Bulb Berry's Purple Coin Glow

依然是收集 100 枚紫币。

4.6 Honeyhop Galaxy

The Sweetest Silver Stars

换上蜜蜂装在欢乐场景内收集 5 颗银星。容易漏掉的是图中的一颗和最后蜜蜂王后背上的一颗。集齐后力量星入手。

▶本关又可以使用小蜜蜂，注意抛物线的落点不要沾水

▶隐藏星 Hidden Star: The Chimp's Score Challenge

收到“游戏猴”的信后开启。这次是凑齐 10000 分，不过并不难，凡是一连串的敌人都要连续踩死，凡是围成圈的敌人最好由中间的开始踩，适当通过空中旋转控制落点是关键。另外靠金币加分也是不错的选择。

4.7 Bowser's Gravity Gauntlet

Breaking into Bowser's Castle

其实 BOSS 城堡反而很容易，流程看似热闹却没有难点。石板大哥虽然很难造成威胁，但也不应该过于欺负他。关底的 BOSS 战和之前的一样，这次只不过多了光线波，注意陨石的光线波不是一次，忽略这点很容易浪费一个回合。

▶彗星关 Gravity Star Speed Run

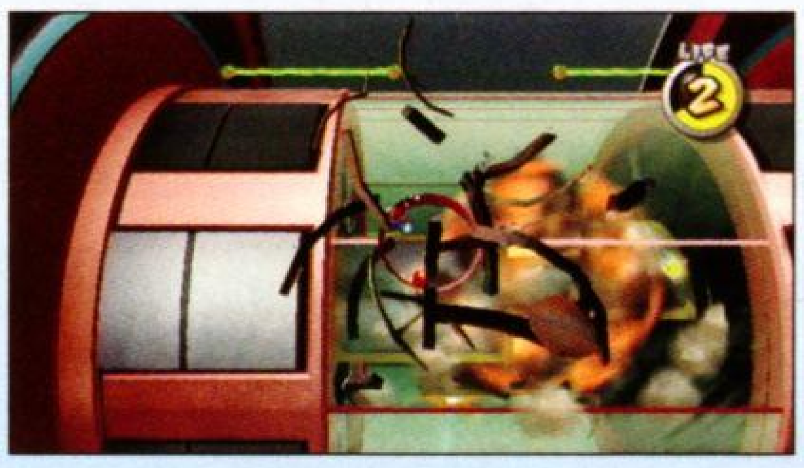
限时流程，注意收集时间道具。最后的星星在圆盘的上方偏左。

WORLD 5

5.1 Space Storm Galaxy

Follow Me, Bob-Omb

发蓝光的引力球可以按 A 键抓住，发射后来到卫星上。向左走跳进发射星，来到圆柱形场景。这里要吸引隔在玻璃下面的炸弹过来炸碎堵住入口的玻璃球，同时小心绿色障碍。最后来到需要连续抓引力球的地方。最终的力量星在五角的中间，有一个方法是：瞄准对角的引力球移动的途中，迅速转变目标去抓旁边的球，这样就能让玛丽奥走一个弧形的路线从而碰到星星了。



To the Top of Topman's Tower

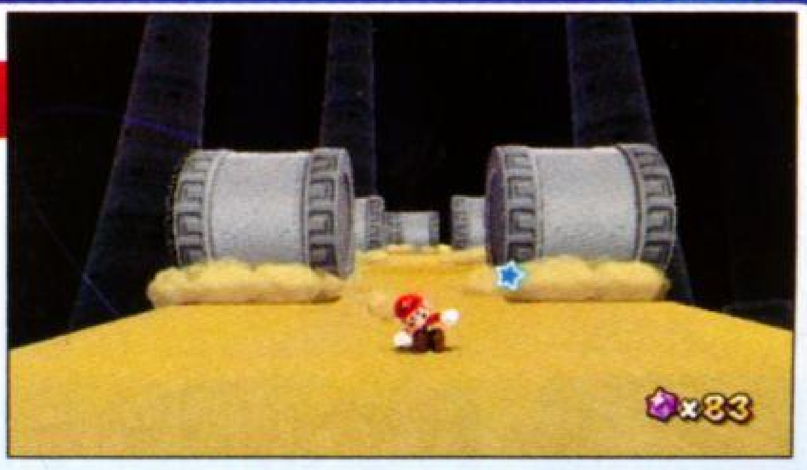
很容易拿到的一颗星星，活用减速机关，并无难点，力量星在最后旋转高台的最顶端。

▶隐藏星 Hidden Star: C'Mere Topman（收到机器人信后出现）

和基本关前期一样，炸掉玻璃入口之后发射到有机器人的场景，与机器人对话后，我们这次要引诱红色的转盘来到机器人身边。成功后获得一颗力量星。

5.2 Slipsand Galaxy

Squizzard's Sandy Sinkhole



本关的重点是最后的滑沙部分，每次调整位置后应该注意回中，这个场景的惯性很大，稍不留神就掉下去了。关底 BOSS 的表情让我想起了高中的一位老师……对付他的方法是获得发火球能力后躲避它的扔出的铁球，看准他张嘴的时候发射火球，之后连续发射才能对他造成伤害。值得注意的是连发火球时自己的脚下最好是石板。

Sailing the Sandy Seas

先经过绿色水管再经过红色水管，搭乘到流沙组成的移动平台上。迎面而来的仙人掌要注意最好提前将移动风骚的敌人解决掉。最后的滚动铁球要绕着它躲避。尽头力量星入手。

▶彗星关 Squizzard's Daredevil Run

一条命挑战基本关的 BOSS，由于这次要求无伤，我们要及时把它发出的小球击碎免得碍事。另外注意万一一回合的攻击机会错过了不要慌，调整好状态集中躲避。

5.3 Shiverburn Galaxy

Prince Pikante's Peppery Mood

先上黄色的移动平台，跳过光波后入手云彩装抵达远处平台，砸机关把岩浆变成冰面。来到球星滚动平台时用长距离跳跃通过，不能有丝毫犹豫。再次来到冰上，用旋转攻击把绿色果子打回去击碎五座炮台，这时也遗憾地出现了顿卡的现象……来到 BOSS 处，把它的绿球打回去即可。BOSS 的伤害范围比较广，要保持滑冰状态躲避才行。

▶隐藏星 Chimp's Ultimate Skatin...

从基本关的岩浆变成冰后从绿色水管下去开始挑战。和之前的挑战原理一样。

▶彗星关 Chimp's Ultimate Skatin... nge

时限内用无敌撞倒所有敌人，在限……属于偏难的。时间非常紧……很考验操作，几乎不能失误。

5.4 Boo Moon Ga[la]xy

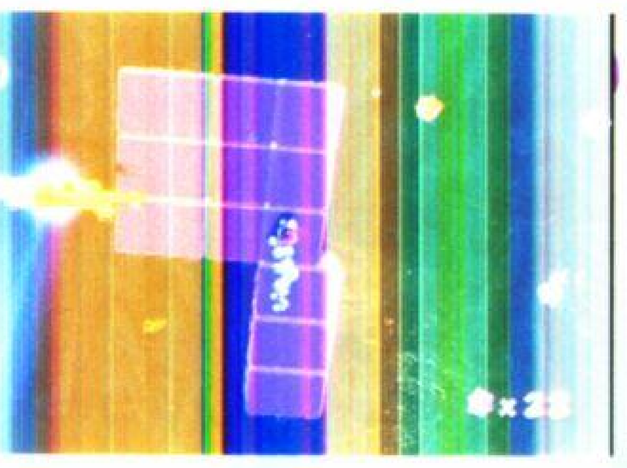
Silver Stars Pop-Up

蒂姆伯顿味道的浪漫关卡。开始的迷宫中有发射星。粉色平台的移动是变形式的。积木月亮处搜集……后，发射到折……的书场……整个场景会不断折叠，……枚银星后力量……出现。

Haunting the Howling Tower

这次是要在迷宫中搜寻绿色水管。进去后终于能获得鬼魂装了。鬼魂可以飞行，可以穿过障碍物，……到东西后会反……，要注……两个环绕的鬼魂取得力……

▶隐藏星 The Star in the Sinking S...p



和基本关前半一样。乘坐粉色平台到中发射星时不要发射，再等一会平台会再次移动。之后平台呈现暴走式变形。到达终点后力量星入手。

5.5 Upside Dizzy [Ga]laxy

A Walk on the Weird Side

基本关要适应不断变换的引力。往前……引力后进入上边……绿色水……最后的力量星要注意算好时间以避开障碍……

▶隐藏星 Burning Upside Dizzy

5.7 Bowser Jr.'s Boom Bunker

Bowser Jr.'s Boomsday Machine

开始处引诱一个飞行炸弹让它炸碎玻璃罩。打倒敌人后出现发射星。用遥控器瞄准对面的靶心发射，正中的话能获得一条命的奖励。之后的蓝色平台用长距离跳跃通过，获得云彩装后打碎石板来到BOSS处。用云彩配合上升气流来到高处，跳上BOSS的顶端发动菊花落砸它。最后一个形态的BOSS攻击范围大增而且会吸云彩，要看准攻击时机。

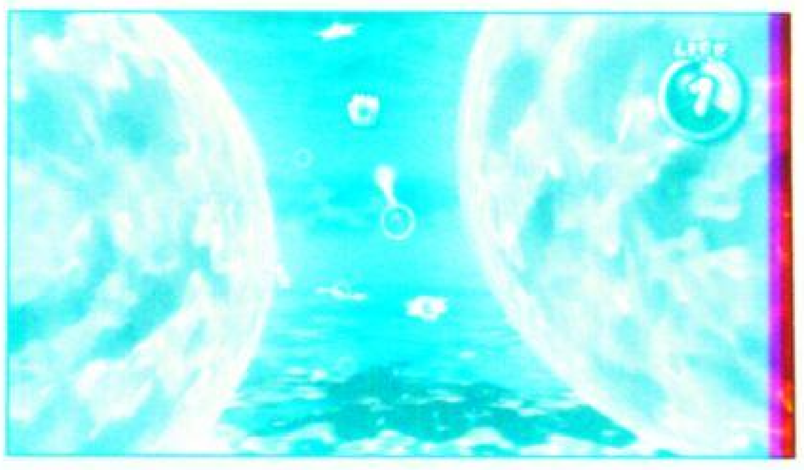
▶彗星关 Boomsday Machine Daredevil Run

要求无伤通过。处要注意平台的交替。最后的BOSS无伤难度反而并不大。

WORLD 6

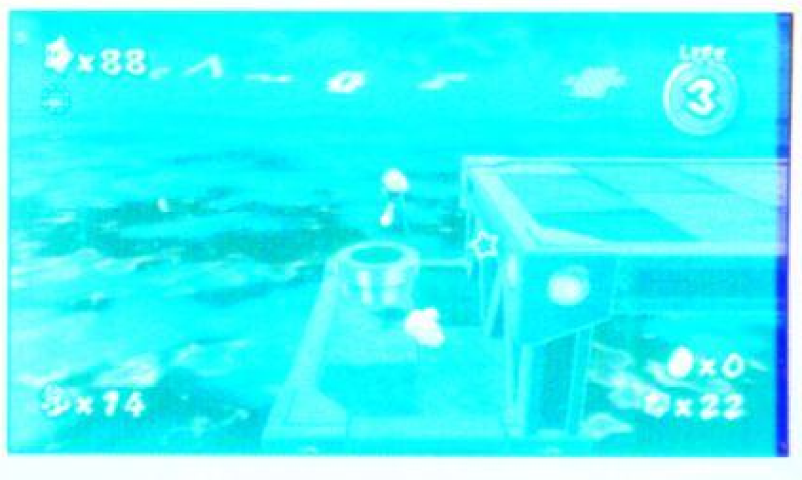
6.1 Melty Monster Galaxy

The Magnificent Magma Sea



抓着引力球不断移动，一边躲避岩浆巨兽。发射后来到的场景会出现向上喷的火球，这个火球的喷出时间和熔岩浪的离开时间一样，很容易让人上当。借助旋风上升，连续跳有引力的球，注意黑色的球是危险的，灰色的球是安全的。击碎水晶跳跃够到星星。

▶隐藏星 The Chimp's Bowling Challenge



开始处的平台其实还有一个台阶进入管子后开始挑战保龄球。这个挑战提前量的把握很重要，可能要多试几次才能找到感觉。

6.2 Clockwork Ruins Galaxy

Time for Adventure

传统积木关的变形，考验玩家的适应力和想象力。图中的这个跳跃点要注意，其他并无难点。最后的巨大车轮看准时机跳进它的缝隙里。交叉向上跳才能取得力量星。

隐藏星 The Ledge Hammer Trap

收集 30 枚金币，喂给转盘下方的贪吃星 30 枚金币开启隐藏场景，砸机关使时间变慢，跳到终点就可以拿到力量星了

彗星关 The Adventure of the Purple Coins

收集 100 枚紫币，时间很富裕，注意不要挂掉。本关较长挂掉就得不偿失了。

6.3 Throwback Galaxy

The Return of the Whomp King

关卡没有难度，一路往上跳踩碎石板大哥，下去开启 BOSS 战。这次的 BOSS 是石板大哥大。注意点：悲情的大哥大确实很难直接拍死我们，但要注意他的震动会影响我们行动，应该及时起跳避开震荡波。他卧倒后可以用他的脚做平台跳到背后砸之。之后他还会招唤小石板，小心一些便可。

Silver Stars in the Whomp Fortress

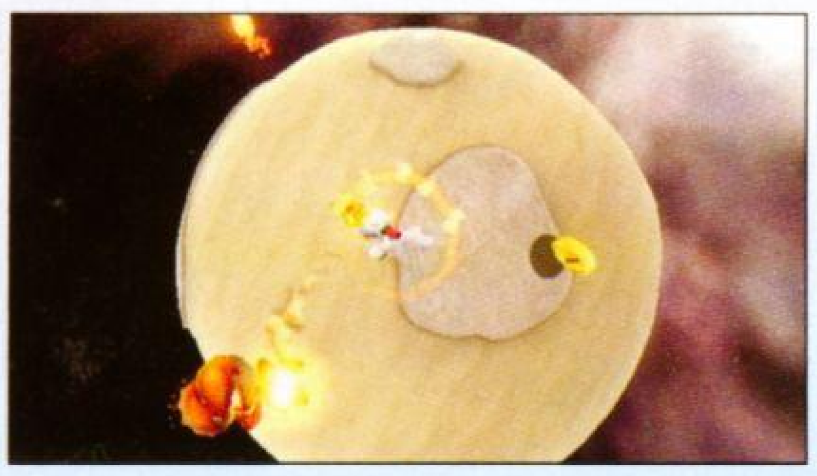
收集 5 枚银星。有一颗需要远跳，还有一颗如图。最后一颗在最高处的云彩上。其他的星星都比较明显。

彗星关 Whomp Silver Star Speed Run

2 分钟集齐之前场景内 5 颗银星。在限时关中难度中等。

6.4 Battle Belt Galaxy

Mini Planet Mega-Run



连续小星球，每个小星球都有自己的居民（可怜的酷栗宝独自在一个星球……），全清后才能通过。火球怪要先旋转熄灭它的火焰；幽灵要照射；冰怪要熄灭冷气，地鼠要把它震晕；铁球要用绿色弹球击碎。全灭后力量星入手。

Snacktime for Gobblegut

前期与基本关一样，到结冰星球处有贪吃星，喂它 20 枚金币开启隐藏 BOSS 战。还是那条巨龙，打法一样，注意地上的熔岩区即可。

彗星关 Mini-Planet Daredevil Run

一格血挑战基本关。

6.5 Flash Black Galaxy

Jumping Around in the Dark(1800彩星碎片)

光亮的时间很短，要瞬间记住地形。首先靠耀西空中连续跳取得发射星。之后收集 5 颗银星，好在位置不是很难找。

彗星关 Dark Octo-Army Romp

80 秒消灭 30 只怪物，如果很难连续踩踏，就要配合 B 键发射碎片提前打晕敌人，马里奥过去踢飞。后半有了耀西会轻松一点。

6.6 Slimy Spring Galaxy

The Deep Shell Well

在水中要使用龟壳前进，水下的操作习惯前有些别扭，要适应。利用能加速圆门可以提高流畅度。最后用龟壳砸开宝箱，对话后力量星入手。

隐藏星 The Chimp's Coin Challenge（游戏猴来信后开启）

限定时间能得到 10000 分即可，几乎是最简单的挑战关。

6.7 Bowser's Galaxy Generator

Bowser's Fortified Fortress

开始后不要忘记这个红蘑菇，本关可以说是一个小小的总结，把之前学过的技巧都复习了一遍。通过考验后面对 BOSS 库巴！旗杆前的库巴石像太酷了……但战斗时库巴还是跟之前一样，只有部分技能的效果发生了变化而已。第二形态的库巴战很震撼但是毫无难度，想必是故意让玩家体验成就感。

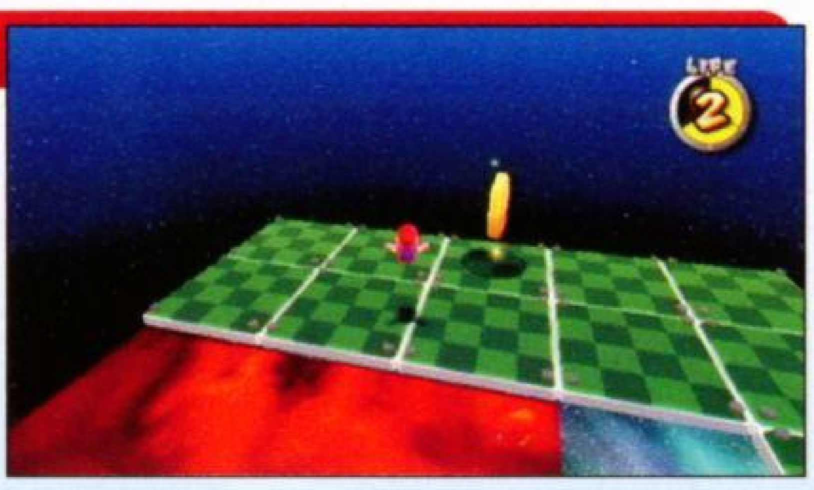
彗星关 Bowser's Big Bad Speed Run

依然是倒计时关卡，不包括 BOSS 战。这关通了以后，我们的平台 ACT 技术在非达人领域，算是基本毕业了。通关后开启最后一个世界。

WORLD S

7.1 Mario Squared Galaxy

Make Mario a Star



要求把全部问号踩成叹号，注意最里面的区域要提前留出几块留给一会跳出来用。绿色的格子最好避开，不得已再踩。全部变成叹号后入手力量星一颗。

彗星关 Luigi's Purple Coin Chaos

限制时间内收集 100 枚紫币，时间并不紧张。但注意最好一块区域一块区域地收集。

7.2 Rolling Coaster Galaxy

The Rainbow Road Roll

踩球滚过彩虹路。到这里一路走来的玩家已经感觉不到这关有什么难度了。

Purple Coins on the Rainbow Road

依然是限制时间收集紫币。

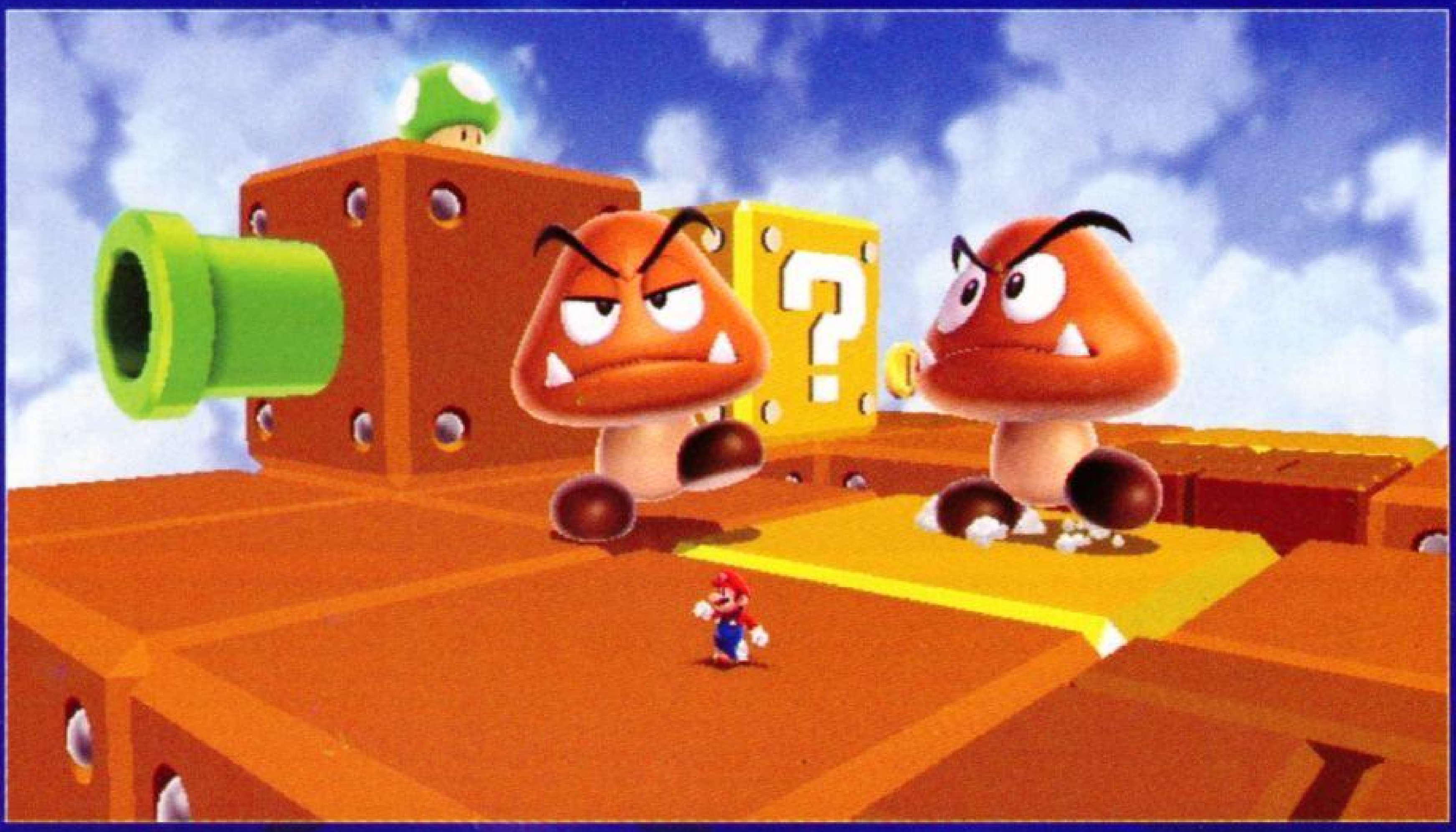
7.3 Twisty Trials Galaxy

Spinning and Spinning and Spinning

系列经典的积木关，途中能获得云彩装。

Prankster Comet: Turning Turning Double Time

积木的反转速的提高，好在后期有耀西帮忙。



7.4 Stone Cyclone Galaxy

Silver Stars in the Cyclone

收集 5 颗银星，但基本上是一本道的流程。铁板大哥的表哥登场，要通过被他“扣”住躲开他。可以通过机关把时间变慢。途中的柱状旋转平台要小心。最后一处有两个快速交叉的平台，直接无视，以细平台为落脚点。

彗星关 Prankster Comet: Tox Box Speed Run

依然是倒计时关卡，难度不低。

7.5 Boss Blitz Galaxy

Throwback Throwdown

《超级马里奥银河 1》的 5 连 BOSS RUSH。几个让人忍俊不禁的 BOSS（大地鼠太可爱了）都不难对付。

彗星关 Throwback Throwdown Speed Run

限时 5 分钟的 BOSS RUSH。难点是那个岩石怪，抡球砸它的时候如果没有第一时间砸到红色核心会浪费很多时间。

7.6 Flip-Out Galaxy（2000 彩星碎片）

Wicked Wall Jumps

和红蓝翻板的道理一样，墙壁上的平台也是翻转后交替出现。由于敌人比较少可以稳扎稳打地进行。最后的三角跳部分有些难度利用滞空的时间瞬间判断跳哪边！

彗星关 Cosmic Clone Wall Jumpers

从管子出来后就有暗影追击，所以丝毫不能犹豫……难度在同类关卡中属于上级。

至此，一周目 120 颗力量星达成！

隐藏要素	
World S	通过第6大关即可开启。
真结局	120颗星星收集完毕后出现真结局。它们在讨论的绿色星星是什么……
绿色星星	120颗星星的真结局后，再次游戏，可以在关卡中的一些秘密地方发现绿色星星。
路易	30颗星以后就可以在某些关卡中使用路易了。通关后在马里奥大头船的主控室可以变更为使用路易。
最终挑战	收集120颗力量星加120颗绿色星星开启最后挑战！这关是3D马里奥么……
总星星数	120颗力量星+120颗绿色星+最总挑战2颗星=242颗星

波斯王子 遗忘之砂	Ubisoft	动作
多机种 Prince of Persia: The Forgotten Sands		美版
2010年5月18日	1人	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：13岁以上

你是否还记得《时之砂》的魅力、《武者之心》的恢弘以及《王者无双》的气魄？当那个令人熟悉的背影再一次回归，印象中的王子再次出现时，每个玩家心中都会有一种阔别已久的感觉。本次《波斯王子 遗忘之砂》重新回归"《时之砂》系列"三部曲，让你再次体验波斯王子的传奇之旅。

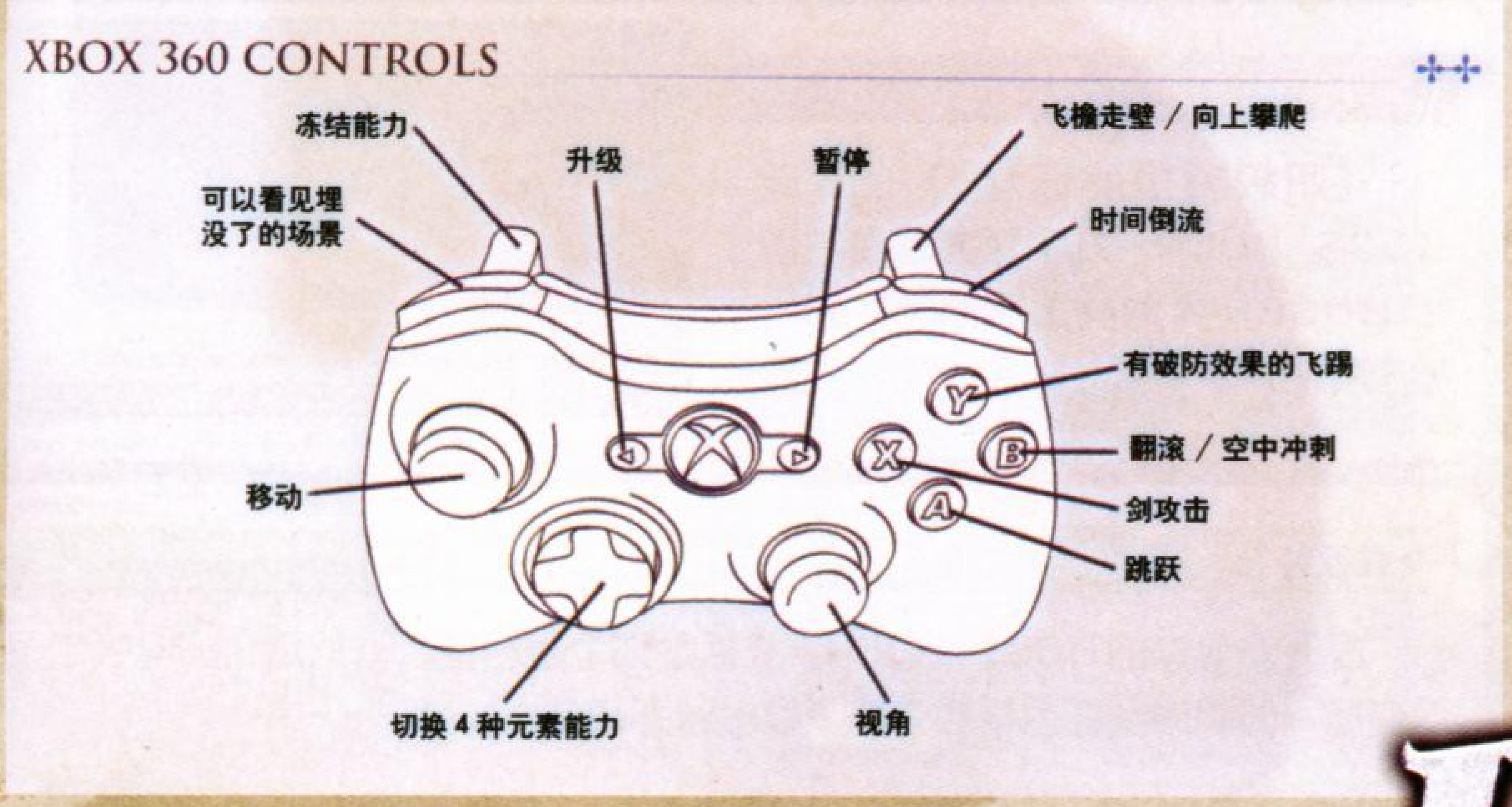
文 脆薯条

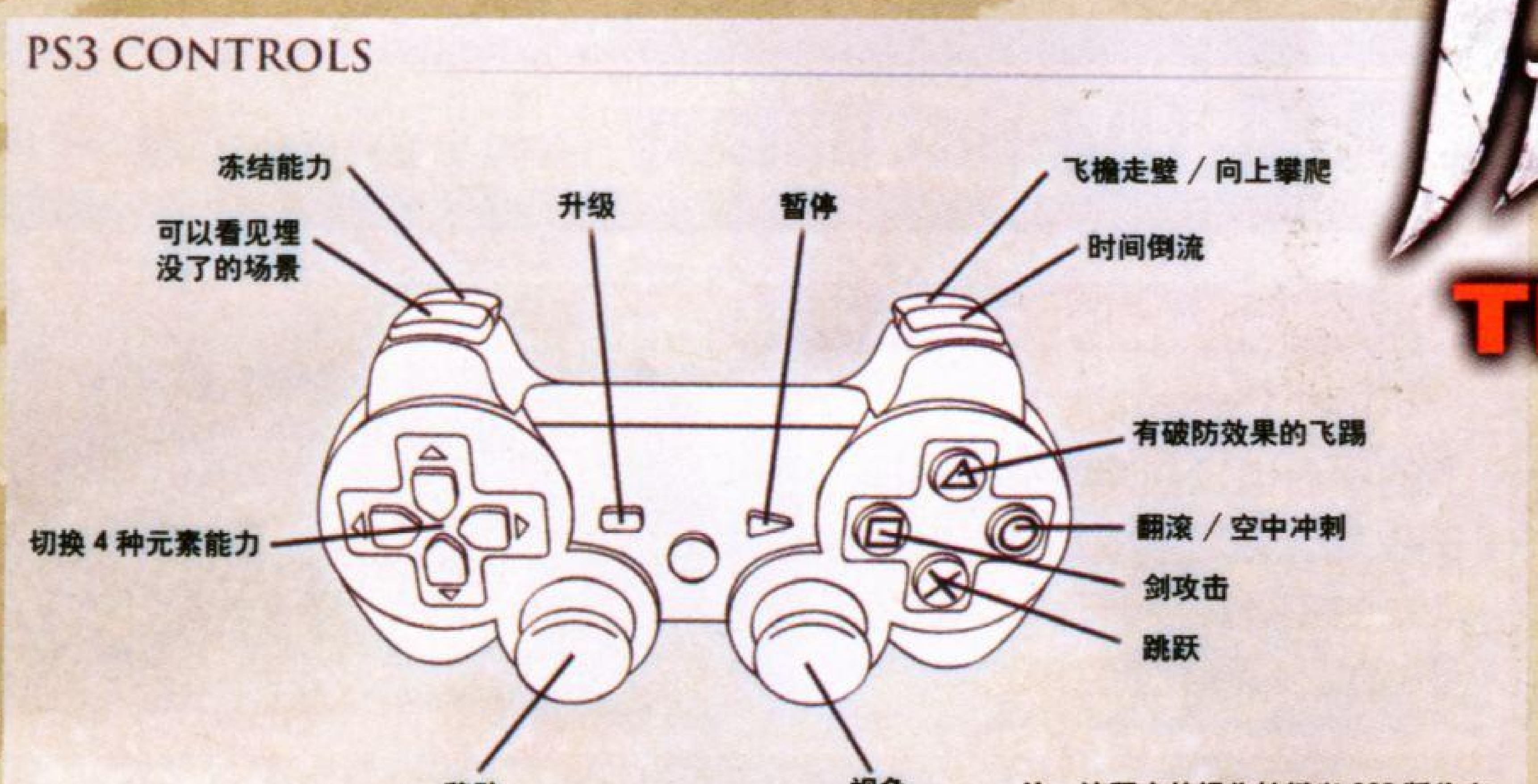
美编 NINA

一周目通关约10小时，全成就/奖杯约15小时。

系统介绍

操作一览





注：流程中的操作按键以 360 版为主。

四种元素能力

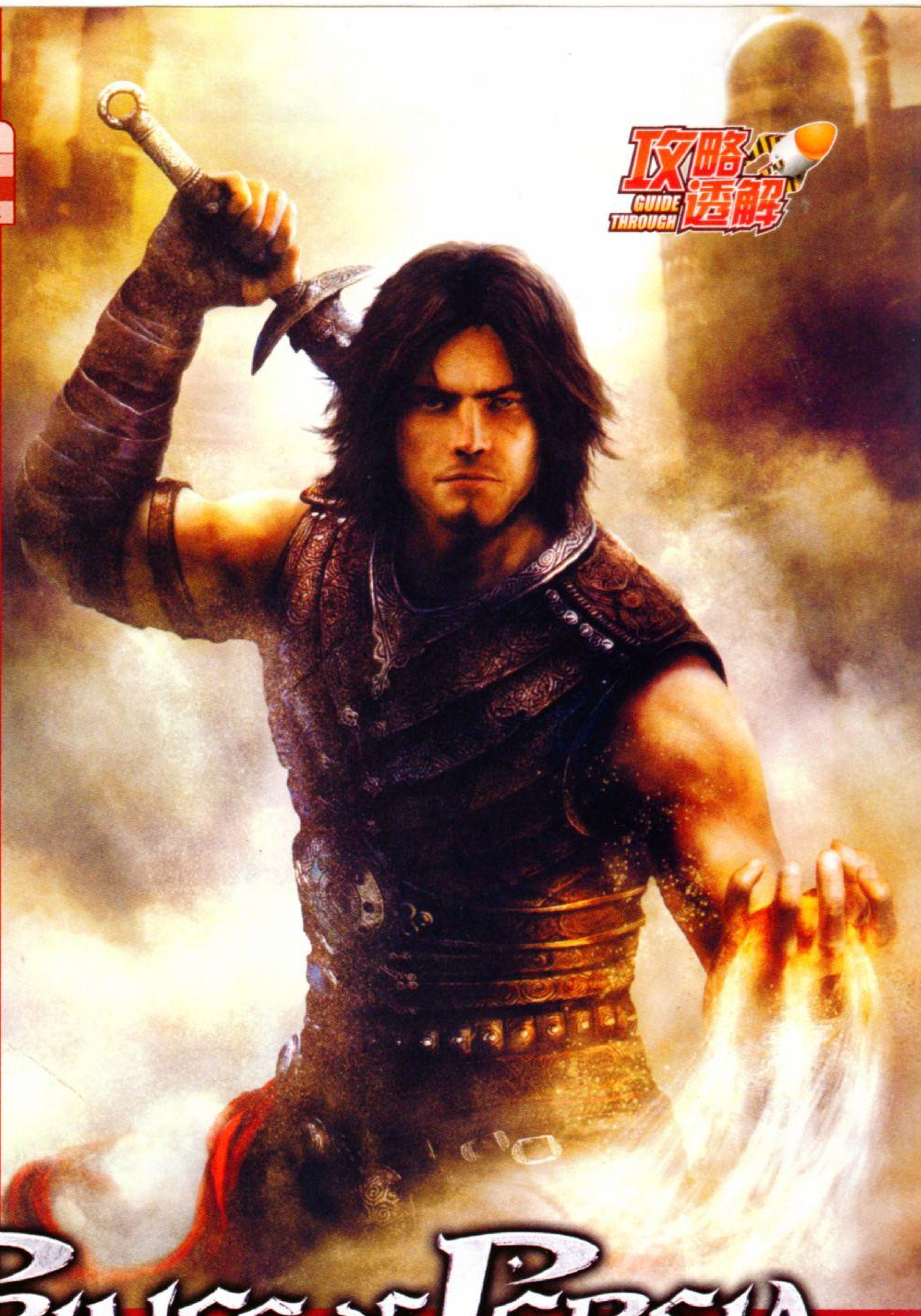
四种元素能力在流程中会慢慢习得，简单说来这四种能力在战斗时都算是一种辅助技能，和解密要素等等无关。虽然本作中的战斗比较简单，不过活用四种技能会节约不少时间，而且对付一部分敌人有奇效。

石化装甲：石化装甲可以抵挡敌人一次攻击，本次攻击可以完全防御，不损耗角色的HP，但只限一次。

火焰之刃：攻击的时候附加灼烧效果，使得周围的敌人持续受到伤害，中招的敌人都会呈红色状态。

冰冻之刃：攻击的时候地上会出现冰刃，攻击距离大大增加，而且可以破防。

烈风之刃：在周围形成强烈的冲击波震飞敌人，使得体型小的敌人倒地、体型大的敌人出现硬直，是游戏中最好用的技能。



PRINCE OF PERSIA
THE FORGOTTEN SANDS

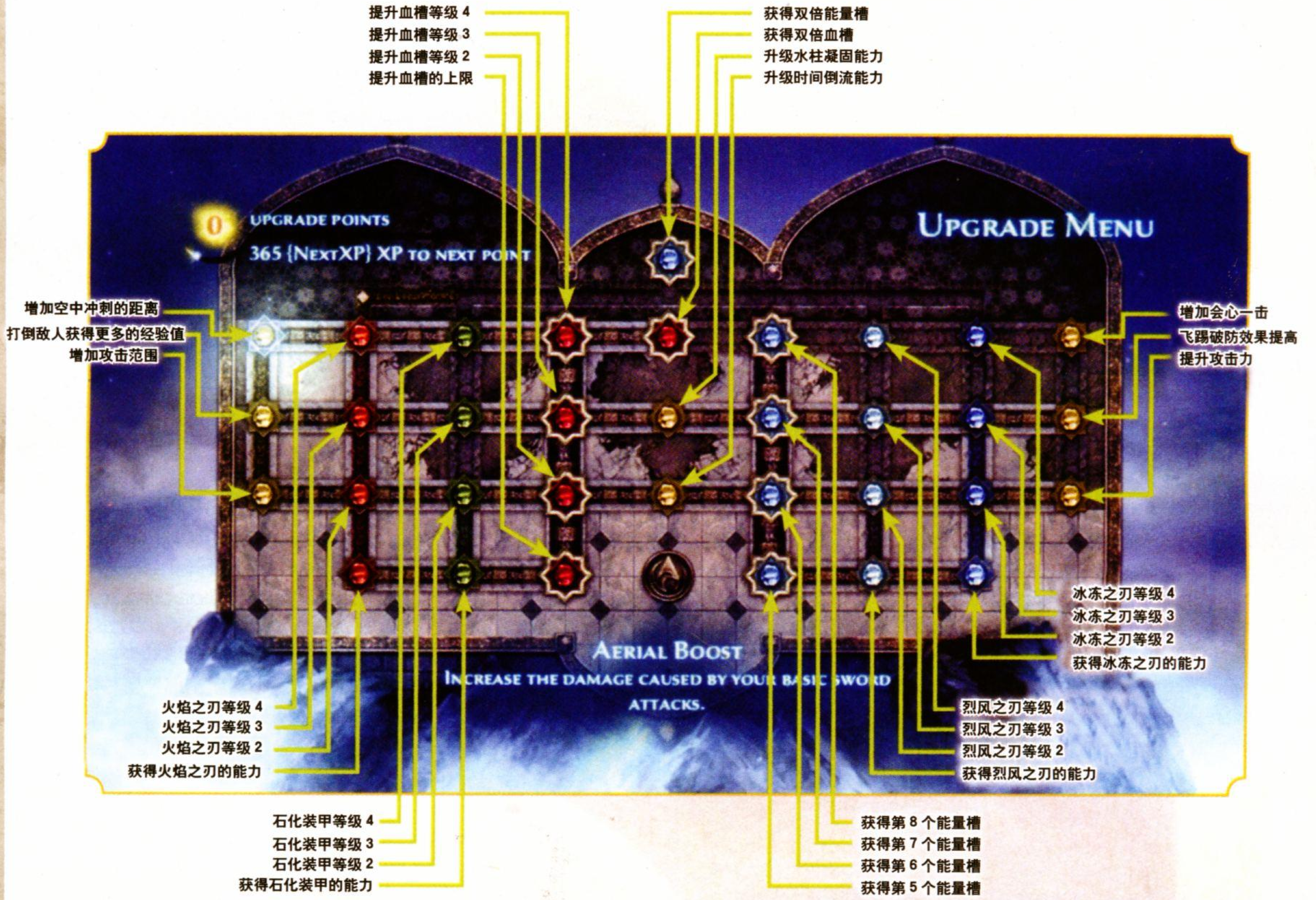
角色升级

经验值的主要来源是杂兵战，另外破坏游戏中 21 个雕像也能获得额外的经验值。升级菜单设计得比较有意思，全部升完后是一块石碑板。

升级技巧：玩过该系列的玩家都应该知道优先提升自己的HP和能量槽，四种技能中优先提升石化装甲和烈风之刃比较实惠，至少整个游戏中都可以派上大用处。其他类似增加攻击力的技能可升可不升，游戏最后阶段可以得到所罗门王的宝剑，这把剑威力很大，属于秒杀用。另外，这块石碑板和成就/奖杯有所关联，打通后再反复打竞技场模式即可升完，没什么难度。不过竞技场中是无法使用所罗门王的宝剑，所以战斗比较费时。在流程的后期有个地方杂兵是无限出的，可以用所罗门王的宝剑慢慢杀敌骗经验值，这两种赚经验的方法玩家任选其一即可。

©2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. ©2006 Nintendo. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are tradema
©rks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and©) EMA 2006. Msg & Data rates may apply. Text HELP to 82174for help, STOP to stop. T&Cs on www.gameloft.com. ©2010 Gameloft. All rights reserved. Published and developed by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

升级选项一览



对付杂兵的各种方法

一般杂兵

跑到敌人面前按跳跃键，这样王子就会跳到敌人的身上，此时按下攻击键就可以施展从空中坠下的刺杀动作，一般称为“跳杀”。而且“跳杀”状态中角色无敌，算是游戏中最最基本的技巧了。

高级杂兵

这些敌人的血比较厚，使用“跳杀”要反复几次才能搞定。推荐在敌人面前跳跃，然后立刻按攻击键，这样王子会做出跳砍的动作把敌人砍翻在地，此时上前

补一刀即可，但要注意此时的角色没有无敌时间。

盾牌兵

必须先使用飞踢使其破防，随后再使用“跳杀”，或者使用冰刃的能力直接砍到他破防为止。

无赖技

所有杂兵包括一些 BOSS 都可以用烈风之刃的冲击波打成倒地或硬直状态，随后赶紧补几刀即可，前提是必须要有一个能量槽。

正篇流程攻略

游戏中一共有 21 个雕像，为了方便起见都放在了流程中，如果有全成就 / 奖杯意向的玩家建议一次性搞定，不然重来一遍就非常耗时了。另外，光盘中也附赠了相关视频。

注：正篇的流程攻略以 NORMAL 难度为准。

THE RAMPARTS

欣赏完序章的 CG 片头后，我们的游戏之旅就算正式开始了，一上来的教学部分非常简单，玩家只需要按照提示照做即可。操作还是和系列一样，部分小细节做了改进，作为一个老玩家来说，对这么小的改进还是非常值得称赞的，小细节的进化使得飞檐走壁时的流畅度提高了不少，而且整个动作行云流水，一气呵成。这里按照提示慢慢前进，途中的几个小杂鱼完全是让玩家熟悉一下战斗，没有任何难度。

THE FORTRESS

一路前进时头顶上会不时飞来火箭，整个城市都被战火所包围。另外，教学关卡中的 BGM 衬托得也非常到位，一路来到大门的尽头处碰见了久违的兄弟。刚才即时演算中驰骋沙场的面具男自然不用说，作为王子的兄弟，带兵打仗也是义不容辞。不过对于他手

下不礼帽的打招呼方式，王子似乎非常不满意。还没怎么来得及抱怨就被要求帮忙打开下面的大门，高处的两个机关都有时间限制，玩家只要抓紧时间即可。等兄弟进入大门后，我们就要另外找一个下去的方法了。不难发现前方有能够跳跃的地方，一路下来后会碰见一批杂兵。跳跃在战斗中非常重要，不仅可以速杀普通杂兵，而且也是一种逃脱手段。游戏中被敌人团团围住可是非常危险的情况，玩家在战斗时一定要注意。另外，这批杂兵里会出现手拿盾牌的敌人，这 2 个敌人无法直接用跳跃速杀，先赏他们一记破防用的飞腿，随后跳跃速杀即可。如果 HP 有损失的话，注意多打罐子来获得红魂补充。小心前进后来到上方的平台，目送兄弟离去后，接下来又要独自开始旅程了。

THE PLACE COURTYARD

小心攀爬柱子来到下方时又碰见一大群杂鱼，这批杂鱼中拿盾牌的敌人有 3 个，要小心地对付，硬拼完全是没有好下场的。处理完毕后从周围的罐子中可以获得红魂的补充，但此时大门已经牢牢关闭，按照游戏中的提示从上方通过。注意在柱子间跳跃时必须考虑到高度问题，起跳点太低可能会直接摔死。

THE TREASURE VAULTS

宝藏室中的道路非常简单，这里算是连续翻墙跳跃的教学关。通过后在宝藏室里面碰见几个敌人，对于王子来说，钱并不是最重要的，但这几个敌人可不这么认为。和先前的几次杂兵战一样，小心干掉后爬上后面的一个小平台，通过四个柱子来到上方的平台。抓栏杆时不要太心急，换个方向慢慢向上爬来到最上层。最后在宝藏室的中心再次碰见了兄弟，为了赢得这场战争，他不惜开启受诅咒的力量，就算自己无法控制这种力量，他作为国王的臣子，也应当尽其所能。开启机关后，黄金色的沙子像喷泉般地涌出，随之而来的并不是强大的力量，而且沉睡在此地已久的不死者。而被这些不死者接触后身体就会瞬间变为石头，这或许就是传说中受到诅咒的力量吧，但如今的王子和他的兄弟已经无法驾驭这种力量。宝藏室的中心开始慢慢崩塌，且不管后果如何，他们都得离开这里。

王子迅速逃离了这个鬼地方，后方不断传来不死者们的呻吟，而他的兄弟现在也不知道情况如何。感到万分无奈的王子却在前方的密室中发现了一道水门，由于好奇心的驱使，他走进了那道水门。水门中的场景是那么地熟悉，仿佛在自己的梦中见过。“水之女王”，她是帮助我阻止这只邪恶军队的人么？女王告诉王子，想要控制这批受到诅咒的不死者，需要两块魔法石，而另一块则在兄弟身上。当前应该先找到自己的兄弟，依靠水之女王刚才交给王子的力量，所谓的“更多的时间”，那是一种可以让时间倒流的力量，在几次塌陷时王子都靠这种力量死里逃生，仿佛就如“时之砂”一样。

THE STABLES

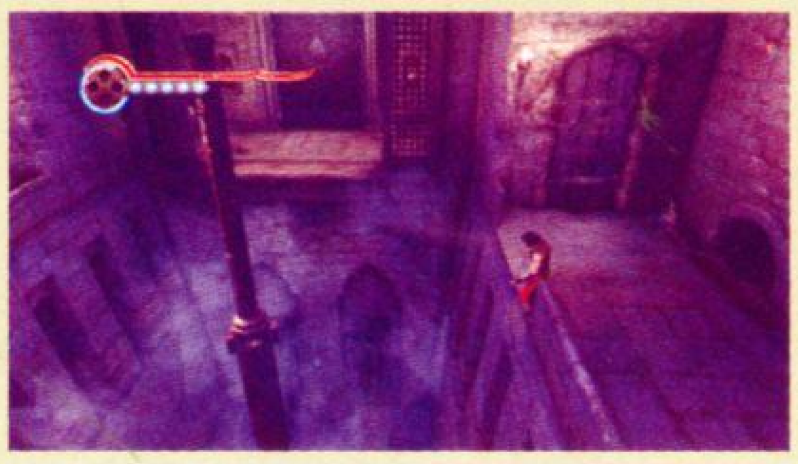
大批的不死者，它们化为沙子一下子就突然冒出来。虽说是不死者，但这批杂鱼只能算是普通杂兵的强化型，运用跳杀可以轻松解决，而且已经掌握了时间的力量，看见情势不对可以倒退时间，时间槽和 HP 一样，要打碎罐子才能得到补充。另外，杀到这里时，角色的升级已经开启，按下 BACK 键打开，选择对应的能力即可，每次消耗 1 个升级点数。

慢慢爬到上层通过大门，随后遇见游戏中的第一个陷阱机关，看准时机跳跃或翻滚即可过去。前方会再次碰见大量不死者，这次的数量比较多，消灭一些后可以使用蓄力攻击，威力大而且范围广，但必须注意时机，掌握不好的话还是乖乖地用跳杀慢慢解决，跳杀中敌人是不会攻击玩家的。解决后马上接一个跳跃或翻滚，这样就不会被敌人包围了。前进后遇见游戏中的第一个解谜机关，这里需要转动下方的机关来调整木板，使得王子能够反复跳跃到达上面，然后拉下左右两个机关，算是非常简单的一个谜题。开启大门后又是一场杂兵战，老方法对付。来

▲第 1 个雕像很容易找到，游戏中有非常明显的提示，爬上去用蓄力攻击即可打碎。另外，有雕像的地方就会出现大量蓝色光点，玩家也可以凭借这一点找到。

回跳跃来到最上方的房间，士兵们都被石化，而拯救他们的惟一方法就是使用魔法石的力量再次封印魔王。按照兄弟的指示来到一个充满齿轮的房间，接下来王子只能依靠自己的力量，惟一的提示就是“当心陷阱”。

THE WORKS



第一个场景中的道路只有一条，中间的各种机关都需要把握住准确的时机才能通过。来到第二个场景处，先转动中间的机关，然后跳到左侧的平台上，一路往上后去最高处的平台开启机关，随后中央的平台会上升，这时从栏杆上跳回到中央的平台。用同样的方法再开启另一机关，这样平台又会上升一点，最后调整中间的机关让王子踩一下圆形石板再跳回来，迅速转动到另一侧通过大门即可。

第三个场景中的机关就非常明了了，首先调整前方的机关，让两个铁栏杆成平行，这样王子就能跳过去，上到另一个平台后调整一下机关，中间会升起一个螺丝型装置，随后回到开始处的机关再调整一下，那么中间上方也会降下一个螺丝型装置，组合起来中间就出现了圆柱。跳过去到达最上层的平台后还要面对几个杂鱼。没什么值得注意的地方，别乱跳摔死就行。干掉后通过前方的陷阱，出来王子看见了刚才召唤出来的恶魔，这种不死者的力量正在慢慢扩大，而敌人变得越来越难缠了。

THE FORTRESS COURTYARD

新出现的敌人虽然看似很麻烦，但实际上也容易对付，只是皮厚了点，一点威胁也没有，需要多次跳杀才能干掉。一路来到最上后，王子看见了刚才被恶魔召唤出来的牛头怪物，这家伙在那横冲直撞个不停，路上的杂兵战开始变得有点费劲了。玩家在升级的时候可以选择最右侧的 ICE BLAST（冰冻之刃）技能，十字键是用来释放魔法，这样普通攻击会附带冰刃效果，对付杂鱼也会省力不少。另外要提醒玩家，这一路上的塌陷区域很多，没事还是沿着墙壁走比较稳当。

一不小心从平台上掉下来的王子正巧碰见了刚才那个牛头怪，看来是怎么都跑不了了，算是游戏中的第一场 BOSS 战吧。这个牛头怪实在不够看，引它撞晕后在背后一阵狂砍再追加一个跳杀，几乎一下子就能抽掉它 1/2 的 HP。惟一

▲第 2 个雕像的位置也非常明显，顺着旗帜下来后转下视角，在机关的下方即可看见。

要注意周围的杂兵比较碍事。被它撞到一下还是会掉很多 HP，多用翻滚回避。经过重重陷阱之后，接下来是游戏中第二个需要动脑筋的解谜。首先转动前方的机关，最后下方的旋转木梯就会上来，过去后来到第二个平台处。这里有两个机关，首先调整左侧控制 90 度齿轮条的那个，然后去转另外一个机关，把两个齿轮组合在一起，之后调整齿轮把锁条往上拉，这样再去踩地上的石板就能开启木梯。通过后来到上面的平台再次碰见兄弟。

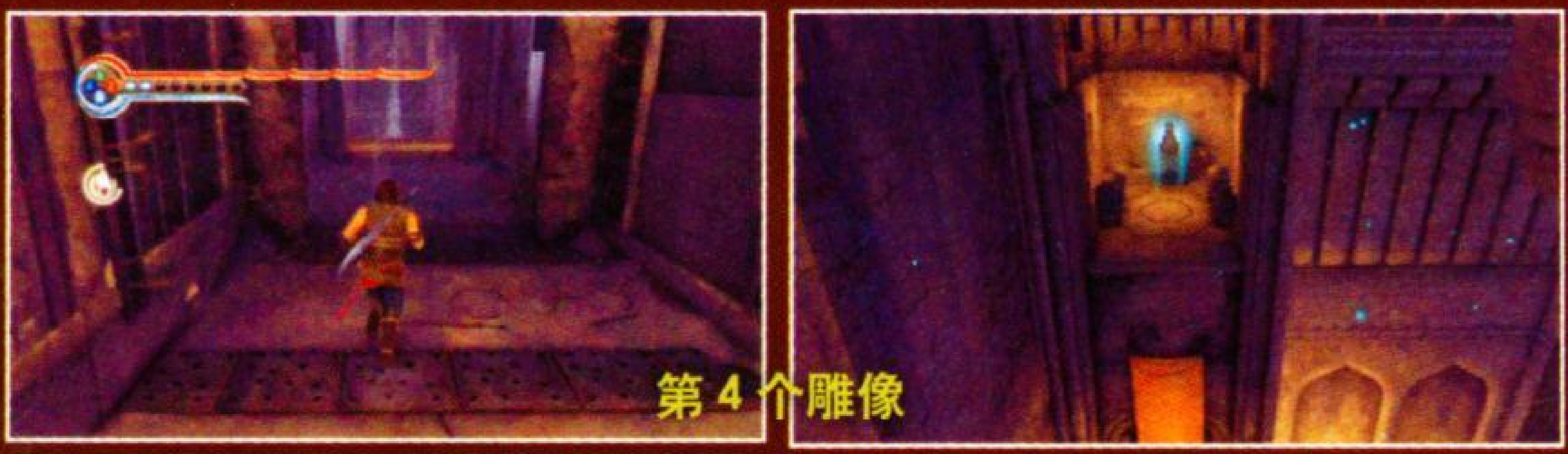
▲这个雕像的位置比较隐蔽，在穿越外围陷阱阵时能够看见，在图中的位置下去后发现新的通路，然后往回爬就能到达。

THE FORTRESS GATES

一段短暂的谈话后，依然需要帮助他关起大门，以下三个机关比较复杂，按照图 A－图 D 来调整齿轮条和齿轮，最后开启机关。接下来通过木梯穿过陷阱阵后又来到了水门前。按照水之女王的说法，兄弟正在斩杀恶魔来获取更强大的力量，而他似乎根本不在意自己手下的死活。难道是他被控制了么？做好最坏的打算，有可能需要用武力来取得另一块魔法石，但王子并不想和自己的兄弟战斗，王子根本不想得到他力量或是取代他成为新的王，但这一切攸关臣民的死活，现在并没有那么多时间考虑。从水之女王处获得新力量后，可以使喷泉短暂凝固，但必须按着 LT 键不放，小心通过来到了地牢。

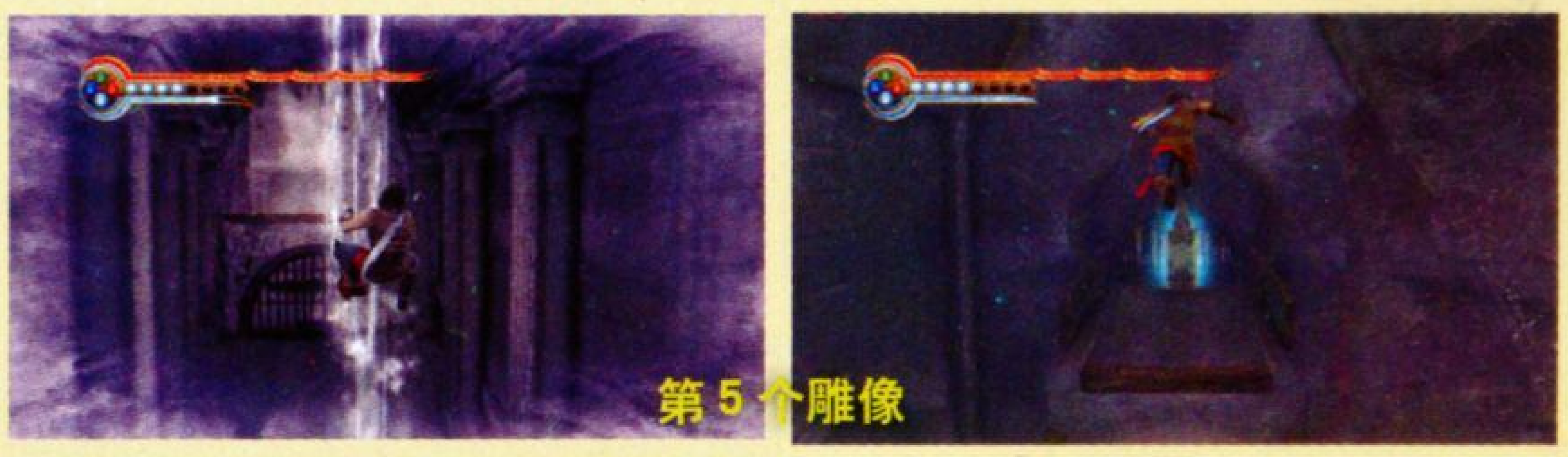
THE PRISON

刚下来时又碰见了一群不死者，亲眼目睹了自己的臣民被那些怪物变成石头，年轻的王子只是充满了无奈，哪怕那个人是一个囚犯也好。对付怪物的方法依然和以前一样，干掉后从柱子上翻过去开启喷泉机关，接下来都是要运用刚才让水凝固的能力才能过去，开启中间两个机关后，从墙壁反弹跳抓住水柱，然后慢慢向上爬，在向上爬的过程中要使用多次向上反跳。到达高处的平台后踩一下地上的机关，随后通过几道陷阱即可。



▲开启机关后，在前方的一个小房间中，这里比较暗，玩家非常容易错过。石壁上有可以向上攀爬的通路，来到尽头后找到。

THE SEWER



▲沿着这根水柱往上爬到顶，然后反跳在一根木栏上，雕像就在对面。

消灭下面的杂鱼后使用凝固能力反复跳跃到达上层，注意观察前方的水柱，准确掌握时机才能跳跃，不然无法让水柱凝固。接下来会出现一种新的不死者，类似魔法师，它会不停地召唤杂鱼，还是速战速决为妙。建议使用蓝色的 WHIRL WIND（烈风之刃）技能，在前方形成弧形冲击波，能把敌人打飞，等它倒地后前去追击一下即可快速干掉。

调整上方的机关到最右侧开启墙壁上的喷水机关，随后过去拉一下上方的机关。再次调整机关开启中间的水柱，然后即可通过。接下来小心攀爬岩壁来到另一个水区，先开启上方的机关让水柱喷出来，随后去另一个平台上调整一下方向，然后通过。

此处还有另一尊雕像可以破坏，这里对于玩家的操作技巧需要一定要求，在跳出去的瞬间放开 LT，这样前方的一个水柱就会喷出，然后立刻按住 LT 让水柱凝固，这样王子就能马上抓住，整个操作要求在王子跳出去的一瞬间完成，所以要非常准确的判断时机，回来的时候也是如此。水牢的第二区只有一条路，注意别摔死即可。

▲通过地上全是针刺的房间，走到尽头左拐就能看见。

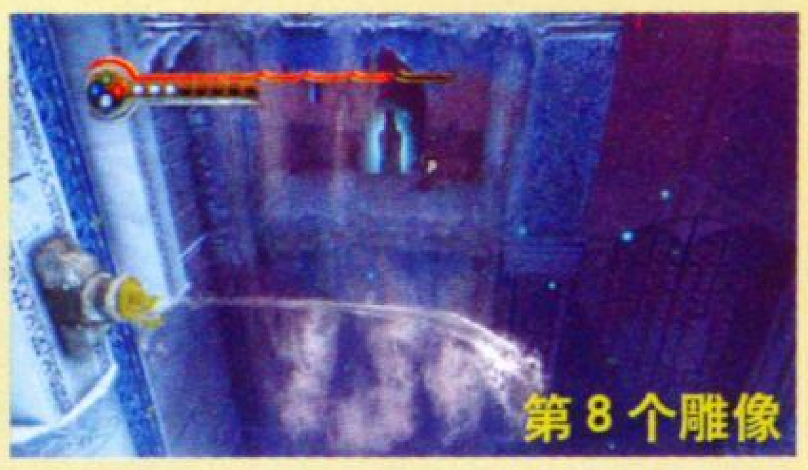
THE BATHS

首先踩下地上的机关，随后按住 LT 让水壁凝固，反跳上去拉下机关。接下来的敌人估计大概有 20 个左右，其中还有 3 个讨厌的魔法师，用冲击波先放倒，然后上去追击，这三个魔法师要第一时间干掉，不然会带来很大的麻烦。万一被敌人围住的话同样可以用冲击波解围。来到最上层后终于找到了兄弟，和王子预想的一样，要成为王的他根本没考虑过阻止这支受诅咒的军队，当然也不肯能交出他的那块魔法石，而年轻的王子还被训斥了一顿。无奈的王子只能寻找其他方法，顺着墙壁上的水柱前进，开启高处的机关后继续往前跳，一路上要注意水柱喷出来的时间。陷阱阵中可以使用翻滚轻松通过，并没有太大的难度。

THE ROYAL CHAMBERS

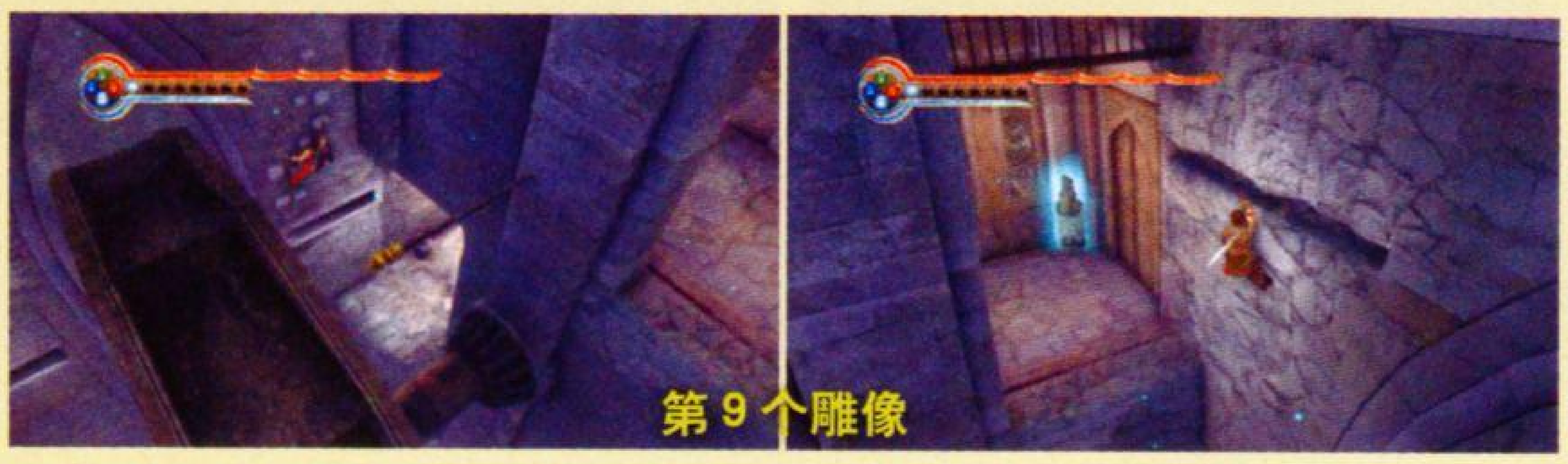
▲爬上凝固的水柱开启两侧的机关，这样雕像就会出现在上方。

一出门终于碰上了大魔王，不过它似乎对王子没什么兴趣，一路上竟是制造麻烦。利用凝固的力量小心前进，最后从水柱上前向跳跃的同时放开 LT，这样就不会被前面的水壁挡住了。从旗帜下来后要马上按回避键，不然可是会被下面的敌人一顿猛揍。在水柱处可以看见左右两侧各有一个机关，利用凝固能力来回跳跃开启后，中间的雕像才会出现。继续前进又碰见了刚才的



▲在两面大水墙的一侧里端，由于雕像隐藏在水墙里面，所以比较难发现。

魔王，这家伙还是竟会制造麻烦，最后的跳跃要注意按键时机，跳过水墙后马上再按住 LT，随后放开穿过水墙，如此反复。甩掉了魔王后又碰见了之前的魔法师杂兵，运气真不是一点差啊。还是用老方法对付，干掉后顺着水墙往上来回反跳，出去后又一次碰见了魔王。这家伙真是阴魂不散呀！这次稍稍阻挠了一下就跑了，通过陷阱的时候注意来回摆动的刀刃。

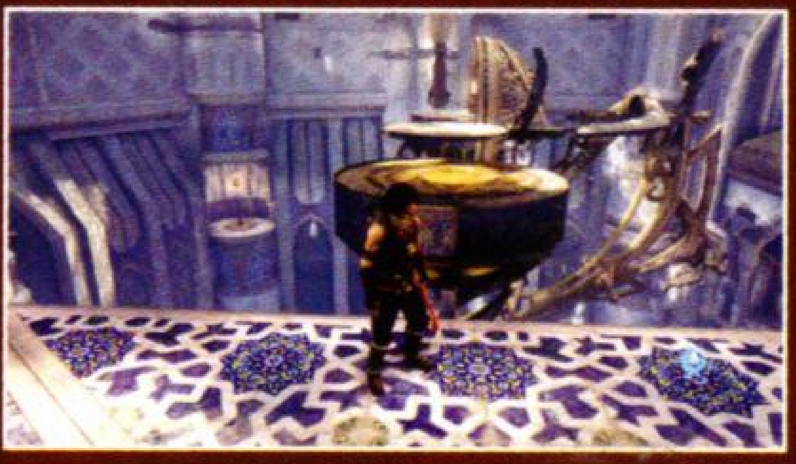


▲在大水轮处往上爬，然后翻过栏杆到达另一侧，雕像就在旁边。

THE OBSERVATORY

来到水闸前，先去开启机关让水闸停止工作，随后来到旋转机关前，调整水闸让其前方出现圆型平台，随后跳回去站在圆型平台上。慢慢跳过水柱后来到上层的门，反跳拉下铁栏杆开启机关，随后刚才的圆型平台会上升一些。继续前进来到第二个旋转机关处。这里先返回第一个旋转机关处开启平台，再在第二个机关处调整平台至刚才的铁栏杆处，这样就能搭建两个平台了。跳到最中央的平台处，调整机关，两个平台会转移方向，然后顺着道路前进即可，开启上层的铁栏杆后，圆型的平台会再次上升，同时两侧出现 2 个旋转机关。每个机关旋转 2 次，然后一边使用水柱凝固力量，一边跳跃前进，爬上高台后就算完成了这个解谜。

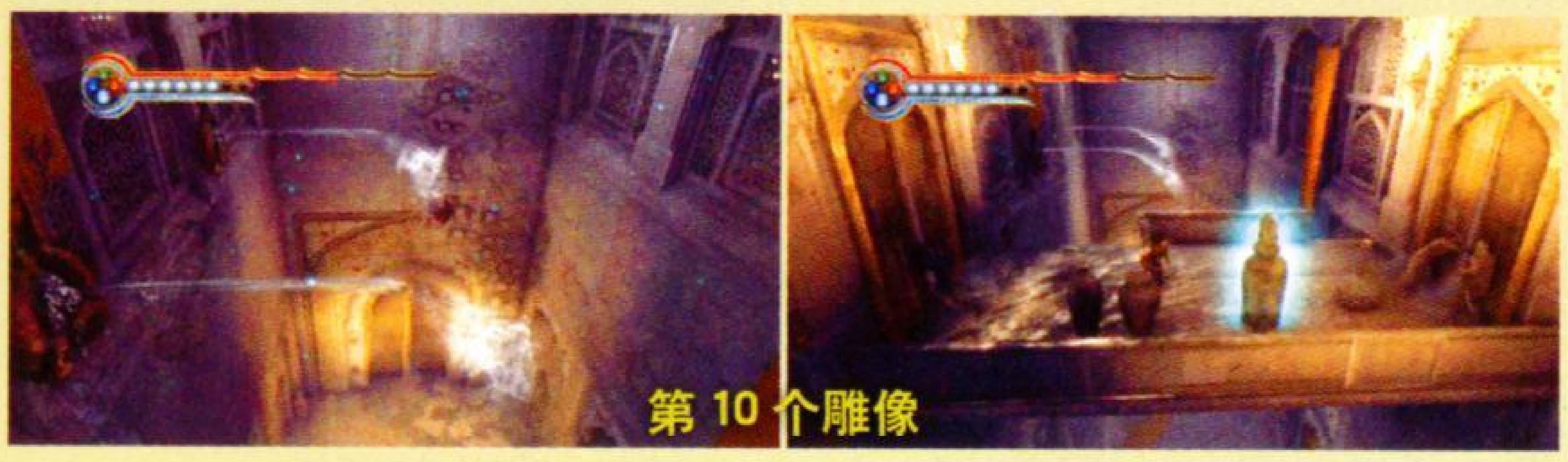
前进一段路后碰见了游戏中的第二个 BOSS，不过也非常简单。这个 BOSS 和第一个 BOSS 的攻击方式大相近庭，惟一不同的就是身上多了铠甲，所以玩家必须用蓄力攻击的重刀打 BOSS。先清理完周围碍事的杂鱼，然后等 BOSS 撞到墙上产生硬直后绕背用重刀猛砍，没几下就能解决，随后出现新的通路。爬上通路后都是一些陷阱，没什么难度。



THE THRONE ROOM

刚来到房间后就看见兄弟和魔王一场大战，赶紧上前帮忙。第一阶段非常简单，只要在 BOSS 身下慢慢翻滚就能躲过大多数攻击，BOSS 有一招捶地需要跳跃躲避。切记第一阶段只要不贪刀，慢慢磨 BOSS 就可以了。进入第二阶段后会有明显的提示，快速爬上墙壁追过去，然后 BOSS 会再次换地方，之后借用水柱凝固的力量再次追过去。之后触发第三阶段的 BOSS 战，总体来说和第一阶段一样，只是周围多了很多杂兵，可以引 BOSS 攻击，然后借刀杀人干掉讨厌的杂鱼。和 BOSS 一对一时就非常简单了。

最后兄弟赶来背后一击解决了 BOSS，但他吸收了 BOSS 的邪恶力量，原本需要两块魔法石才能完全吸收这种力量，但只有半块石头的他无法全部吸收，石头碎裂，而他挣扎着冲出去门外。“麦瑞克！”王子大吼，随后赶紧冲出去追赶兄弟。一阵追赶，通过陷阱阵后又再次来到了水门前。“麦瑞克并没有杀死魔王，反而被魔王杀死了。”水之女王的这番话让王子无比震惊。就算他现在还没有被魔王控制，但那是迟早的事，王子必须做好心里准备，最坏的结果也就是与麦瑞克兵刃相向。如果他不彻底消灭魔王，就无法拯救自己的人民，就无法拯救这块大地。从水之女王处获得新的能力，跳跃的同时按 B 键就能发出冲刺，可以通过普通跳跃无法逾越的长沟。



▲章节开始后可以看见大门处的石阶，往上爬后来到平台，雕像就在这里。

THE TERRACE

一路使用新能力通过各种障碍，道路只有一条，非常简单。在高塔上攀爬柱子特别要注意按键平率别太高，不然开启机关返跳回来的时候很容易直接跳出去摔死。游戏的判定有点慢，就好比按下攻击键后会稍有延迟一样，跳跃的时候要格外注意。来到上方后碰见两个巨型杂兵，先利用它们攻击周围的其它杂兵，然后绕背蓄力攻击。场景有点小所以需要额外注意。

接下来的道路都是一条线，惟一要注意最后那个开启铁栏杆的机关，这里要求一气呵成，稍微有点停顿的话，后面 5 个连续栏杆跳跃就会造成时间来不及，就算用时间倒流的话也无法通过了，所以必须一次性完成。

继续前进通过陷阱，这里又出现了一种类似巫师类的敌人，这种敌人无法用刀干掉，只能跳跃的时候按 B 键冲刺干掉。旗帜下方有一个雕像，位置非常明显。然后顺着水墙往上爬来到空中花园。

▲这个雕像位置很明显，顺着旗帜下来的时候就能看见。

THE ROOFTOP GARDENS

在空中，王子看见远方的一股沙暴，看样子沙暴正向这里逼近，时间所剩无几，他必须尽快找到麦瑞克。通过空中花园后，在断崖的另一端，麦瑞克仍然在不停地斩杀不死者，而他吸收的力量越来越多，他似乎已经听不见任何人的声音了。前进的场景中就有一个雕像，可以回复一下 HP。接下来非常考验玩家的操作技巧，必须灵活运用水柱凝固的力量开启道路，来到中间的庭院时会出现大票敌人，一开始 3 个魔法师可以直接打下去摔死，杂兵也是如此对付，游戏中的一个成就／奖杯就可以在这里拿掉。后面有几个连续的水柱跳跃，注意凝固的时间，不可以有一点点多余的动作，小心通过后即可。

▲这个雕像的位置更明显，就在前进的途中。

▲在空中花园的平台上干掉所有敌人，然后朝着图中的方向跳过去，之后往上爬就能发现。

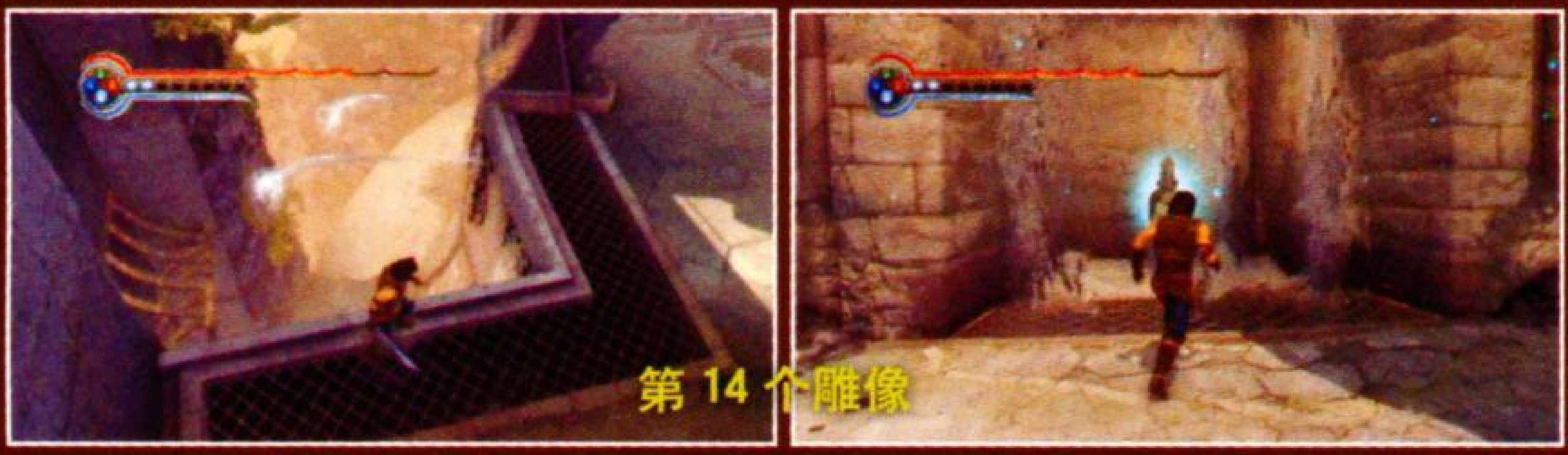
THE AQUEDUCTS

依然注意按键时机，这里的判定要比前几个场景更为严格，稍有不慎就会摔死重新来过。在石桥上碰见麦瑞克，他显然已经走火入魔，从他身上散发的力量已经能震断石桥，而带上面具的他又多了一丝恐怖感。这里需要利用空中的魔鸟来前进，操作方法和冲刺一样，只不过最后还要按一下跳跃键。通过陷阱阵一路追赶麦瑞克，王子终于在平台处亲眼目睹了他变成了魔王，就像水之女王所说

的那样，麦瑞克的精神已经被魔王控制住了。

场景的下方有个雕像，需要走到边缘处才能看见，上方的通路需要三种操作结合才能通过，鸟的跳跃、凝固水柱的力量以及翻墙跳。

来到上层后，沙暴已经离得非常近了，而在最上层的祭坛上，王子终于看见了活着的臣民。而就在此刻，魔化了的麦瑞克突然出现在王子面前，而那些活着的臣民瞬间就成为了石头。



▲走到场景的边缘处就能发现，然后下去即可找到。

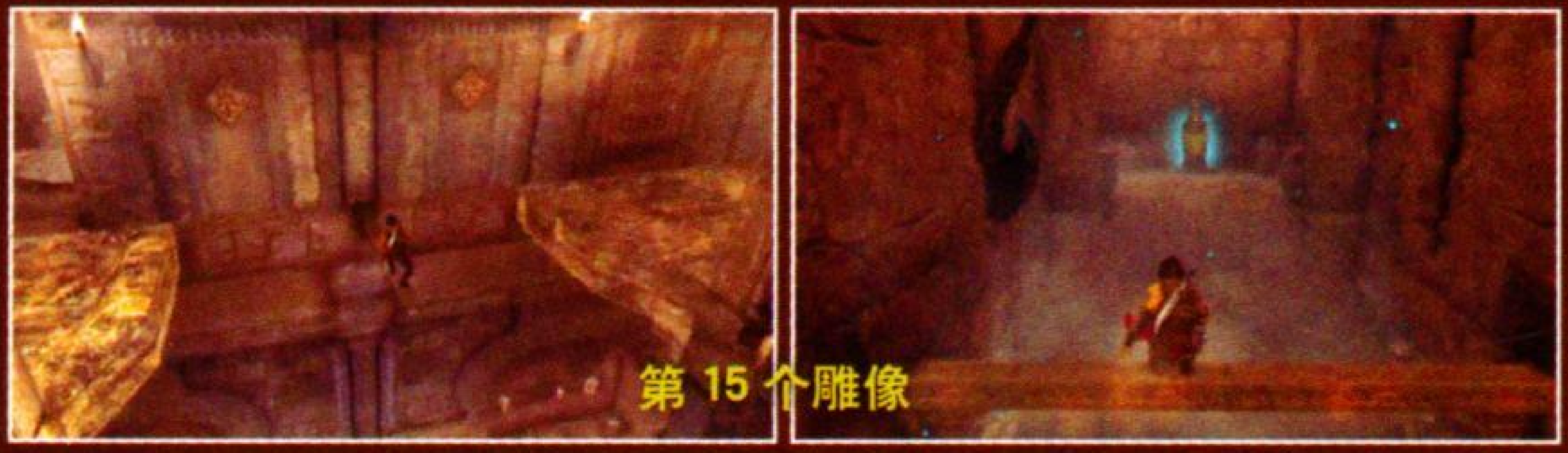
SOLOMON'S TOMB

最后当然就是和已经魔化的麦瑞克对决，第一阶段和以前魔王战时的方法一样，只不过 BOSS 会浮到空中释放大范围攻击，看见浮空后一定要躲在场景中的 4 块石碑后面，攻击的时候看准了使用蓄力，配合冲击波技能可以对 BOSS 造成很大的伤害。第二阶段先利用魔鸟到达上方，途中几个平台上的杂鱼可以统统踹下去。BOSS 第二阶段依然没有变化，真的是一点变化都没……抽掉其 HP 后强制剧情，之后通过机关房来到一个巨大的装置前。第一个机关有很明显的提示，只要把长矛对准即可，之后开启楼梯，2 楼那个机关需要好好动下脑子，需要利用水柱凝固的力量来调整雕像三部分的位置，把两段长矛组合在一起，然后再和最上段的长矛拼在一起就能开启机关了。之后第三个机关也是同样如此，开启底下的旋梯后慢慢下去，最后看准时机起跳即可安全通过。后面的陷阱开始有些难度了，对于时机掌握非常严格，而且稍微不慎就会掉下摔死，一点用时间倒流的机会都没。通过后再一次来到水门前。既然事实已经无法改变，那么就应该消灭魔化的麦瑞克，但王子心中仍然抱有一丝希望，他知道麦瑞克，那个曾经亲自教他剑术的兄弟，他不会那么懦弱被恶魔控制。得到新的力量后可以开启先前看不到的通路，而下一个目的地就是失落的都市。

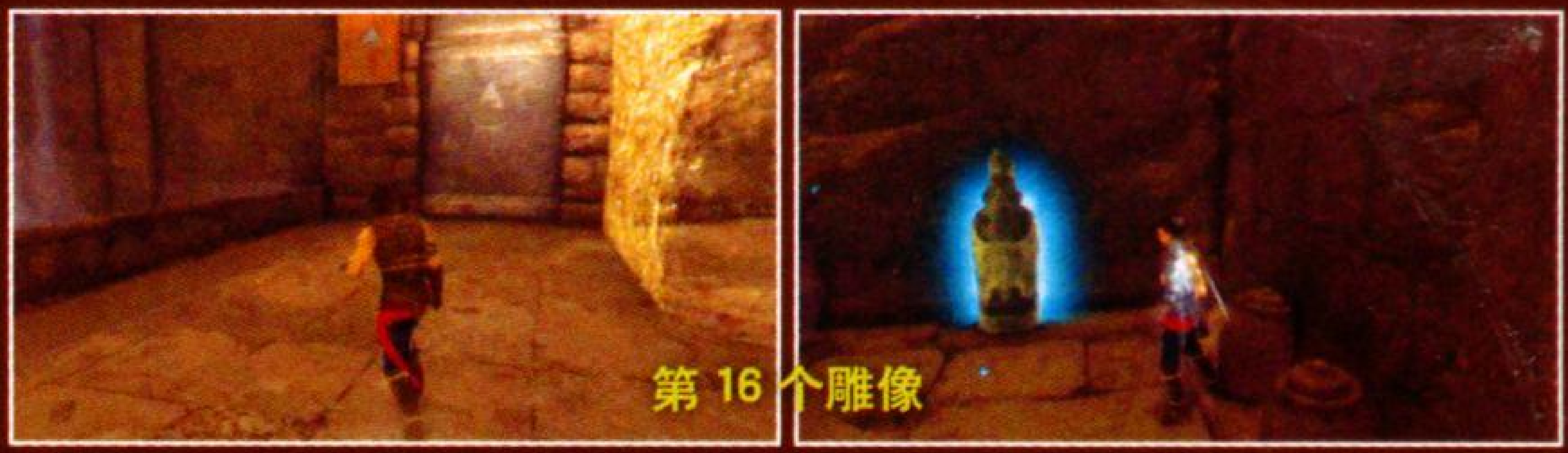
THE RUINS OF REKEM

到达都市的最下层后，水之女王终于把整个事件的真相告诉了王子。恶魔，也就是魔化了的麦瑞克，从很久以前就一直与所罗门王对抗，而这场战争持续了很久，直到所罗门王与其它 3 位神死去为止，惟一留下来的水之女王有义务去阻止他的野心。她曾经亲眼目睹了自己热爱的城市被魔王毁于一旦，身边的人一个个死去，只留下她一人存活至今。王子还没来得及继续追问下去，地上就突然出现的巨大不死者。

这个 BOSS 也不够看，先用冲击波技能把它打成硬直状态，然后绕背蓄力攻击，没几下就能把它打得跪在地上，随后用跳杀直接干掉。继续前进来到上层，在两块石板处有一个分叉，右侧是正确的道路，左侧则是雕像。破坏雕像后往后边继续前进，通过几道机关后来到玉座。



▲通过中间 4 个巨大的石雕后落在一根木栏上，往左边跳上平台，尽头就是一个雕像。



▲前方的机关先不要开启，从旁边下去可以看见一面水墙，雕像就在里面。

REKEM'S THRONE ROOM

在墙壁上不难发现可以往上攀爬的石块，顺着道路走在一处可以看见石板下方有一尊雕像，破坏后继续爬上石缝，通过两道铁门后拉下机关，随后玉座下方的通道就会打开。此处有大量的陷阱，请务必看清楚了再行动，一摔死从来过来非常麻烦。通过后来到平台处，周围像甲壳虫一样的东西非常难缠，而且总是一大堆出现，平台远处还有巫师类敌人，快速消灭干净后用冲刺前进。到达最深处后有一场简单的 BOSS 战，没什么难度。随后水之女王会为王子开启大门。

▲这个雕像在前进的时候就能看见。

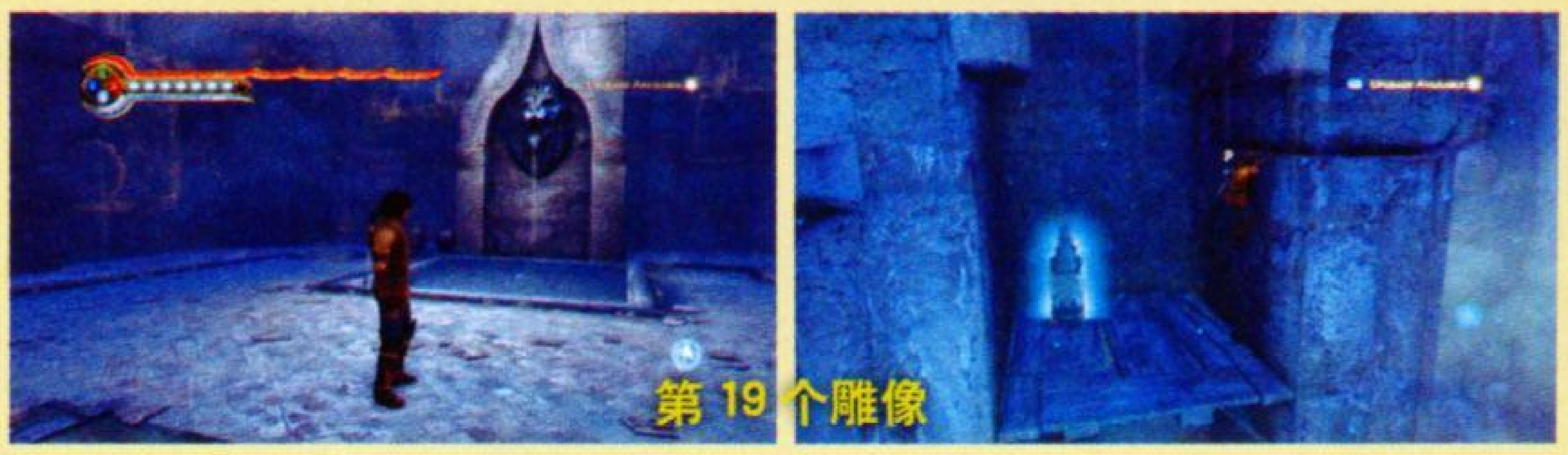
THE SACRED FOUNTAIN

刚来到水池，发现敌人也已经入侵到了这里。此处 3 个魔法师都会召唤高级杂兵，数量一多有还是非常麻烦的。建议用老方法先干掉 3 个魔法师，随后慢慢耗杂兵。清理完毕后水之女王开启大门，前方的陷阱需要计算好时间，中间一刻都不能停顿，而且这里的陷阱碰到一下就会直接摔下去。通过后要多观察头顶，正确的道路就在上方。

THE REKEM RESERVOIR

▲在两面大水墙的场景中，跳过左侧的水墙后就能看见。

水之女王开启机关后，下方仍然是和刚才一样的 BOSS+ 杂兵战，不过最后会留下 3 个拿盾牌的杂兵，先全力攻击 BOSS，干掉后再专心解决剩下的。来到上边的木板处，可以看见下方有个洞，里面有几个罐子可以补给，如果刚才有消耗的话这里可别忘记了。接下来的道路中补给就很少了，所以前进时要额外小心，通过陷阱后在平台上有一场简短的杂兵战，可以全部都踹下去，之后沿着环形石阶慢慢滑下去，途中需要不断使用两种能力交替才能安全通过。



▲就在上一个雕像前面不远的场景里，狮子头水池的平台处，左侧平台下方有隐藏的石阶，位置非常隐蔽。

SOLOMON'S VAULT

祭坛中的杂兵战，数量非常多，还好没有敌人的魔法师。不过两个高级杂兵一起冲过来一定要连续翻滚回避，先引这两个杂兵撞死其它杂兵，然后对付起来就轻松了。全部干掉后还会出现一个 BOSS，老方法伺候。前进不久又是杂兵战，感觉这样的战斗非常无聊，敌人一点新意都没……在铁门里有一个雕像，这个雕像的拿法非常有意思，右侧墙壁上有个开关，爬到上面后贴着墙壁踩到机关，马上反跳跳出去，连续 5 个翻滚正好在铁门拉下前进去。转动上方的平台，让所罗门王对着大门，然后踩下地上的机关，依靠水柱凝固能力快速通过即可，而在大门之内，王子发现了所罗门王曾经用过的宝剑。穿过水门把宝剑交给水之女王，然后她会依附在剑身上，这样就足矣对抗魔王了。前进一会就是一场试刀战，所罗门王的剑砍这些杂鱼简直好比“杀鸡用牛刀”这么个说法，各位尽情施虐就是了。

恶性 BUG 醒目！

拿到新剑之后，前面需要利用魔鸟前进的地方有一个恶性 BUG，如果玩家抓住鸟之后摔下去的话，会落到一个封闭的房间，这里有个记录点会自动记录游戏，等于说绕进了死胡同永远出不来了，建议先备份记录！如果已经中招的话，必须下载一个自动记录的存档，然后替换。

▲这个雕像的位置非常明显，但拿法有点复杂。

THE KING'S TOWER

往塔上前进的时候要仔细看清楚下个攀爬点的位置，此处的视角可能会给玩家带来一些困扰。在高塔利用魔鸟前进时会看见一个雕像，到达平台后往回跳会出现一个魔鸟，之后绕过去就能破坏雕像了。上方的几个陷阱阵非常麻烦，完全考验玩家自己的反应能力，稍有不慎就会被砍成肉酱。

▲在利用魔鸟不断向上前进时就能发现，跳到右侧的平台后会出现新的魔鸟，继续前几就能找到。

THE PALACE

重归故土后，上方有 3 个魔法师会无限召唤杂兵，先开启墙上的两个机关，再利用反跳拉下栏杆，随后用冲刺过去即可。如果嫌技能不够的话，可以在这里多练一下，反正杂兵也是一刀解决的，顺便还能回复一下 HP。接下来的杂兵战甚至 BOSS 战大多无难度，玩家只要小心前进即可。中间广场对付 2 个魔法师，虽然有了所罗门王的剑，但这种杂兵还是推荐老方法干掉，它会释放魔法反弹王子，使之不能近身，非常讨厌。开启两个机关后解除大门的锁，眼前沙暴一片，他必须抓紧时间。

THE FINAL CLIMB

首先踩下中央地板上的机关，随后两面水墙中间使用水凝固的能力。这里对于跳跃技巧的操作非常考究，首先从左侧的水墙开始起跳，注意是直接按 RT 键，这样王子会往上跑一段，然后反跳到另一侧的水墙，注意跳到另一侧时就不能再往上跑一段跳跃了，而是要直接反跳回来，反跳回来后继续向上跑一段再跳跃，这样 2 次后跳到右侧的水墙，最后一跳也不需要向上跑一段，也是直接反跳同时解除凝固能力，这样算好距离，在出左水墙的一刹那再次开启凝固能力，正好能够抓住前面的喷水柱。可能用语言不太好形容，玩家自己也可以多尝试下，但一定要注意算准距离。

第二个场景也是这样，穿过第一面水墙后立刻开启凝固能力，第二面水墙不要往上跑，而是直接跳回来，反复两次跳出去即可。接下来有一根水柱，必须往下降落一点才能跳到对面的木栏杆上。随后就是第一个记录点。下面先跳到后一面水墙上，然后需要往上跑一段距离反跳，随后再直接反跳即可，同时关闭凝固技能。接下来往上的跳跃都没难度，这里是第二个记录点。随后是 6 面水墙和 1 个水柱的场景，这里必须直接来回跳跃并且切换凝固技能，对于操作要求非常之高，好在记录点就在这里，玩家可以多尝试下。上去后来到第三个记录点，这里也比较难操作，同样不能使用向上跑的跳跃，直接来回跳跃慢慢前进，多试几次即可。环形楼梯慢慢上去，这里的杂兵太多了，当心别掉下去摔死就行。接下来往前前进就没什么难点了，最后一处 3 水墙前没什么技术含量，来回跳到最高处即可，如果玩家需要考虑时间的话可以按住 LT 来回跳跃，但不能松开，从中间的水墙跳出去后要马上解除凝固能力，而且马上按 B 键才能抓住魔鸟。

最终 BOSS 当然就是和魔化的麦瑞克对决，沙暴中的麦瑞克已经魔化得非常庞大了，首先在沙暴中寻找前进的道路，消灭一批批杂兵就会出现魔鸟，注意观察鸟的影子。最后在一个平台上和 BOSS 开打，它的弱点就在胸口处，BOSS 所有的攻击都可以用翻滚躲避。有几招威力很大，可以直接抽掉半血，建议使用石化装甲来防御。当 BOSS 单手拍地时迅速翻滚到它胸前，3 连砍即可把它打成硬直状态，随后乘机猛攻。其它时候 BOSS 是没有任何间隙的，玩家只要专心回避即可，它召唤出来的杂兵纯粹是替玩家回复用的。干掉之后就可以欣赏结局了，怎么说呢，算是一个有些俗套的故事吧……

挑战模式与隐藏服装

通关后就能开启，没有任何难度。简单说来就是看玩家的速度，总共有 8 场战斗，最后一场中有个 BOSS，但对于通了关的玩家来说，这个 BOSS 我表示毫无压力。感觉这个模式有点偷工减料，最大的好处就是能够让玩家练满石碑上的技能。另外，时间挑战模式与隐藏服装都要在线登陆才能获得，目标为全成就/奖杯的玩家就可以无视掉了。

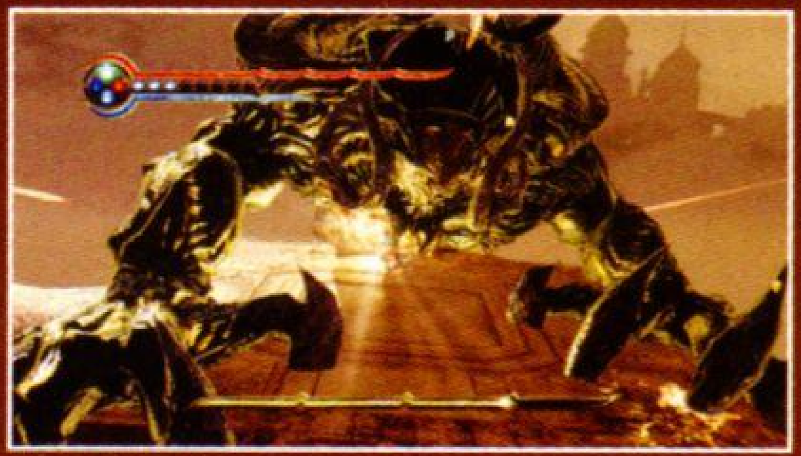
全成就 / 奖杯列表

名称	分值	解释	备注
A Warm Welcome	20／铜杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Acrobat	30／铜杯	连续在敌人头上踩踏 30 次	后期通常会有大批杂兵出现，在它们头上连续按 B 键跳跃即可，非常简单。注意中途不能落下、不能使用时间倒流。
Air Time	15／铜杯	在空中做出翻滚动作	“跳杀”时，王子会在空中会做出一个翻滚动作，这个是随机的，但只要反复使用“跳杀”就一定能得到。
And King of Blades	20／铜杯	干掉 500 个敌人	–
And stay down!	15／铜杯	使用“跳杀”等等速杀技干掉 20 个敌人	–
Anger Management	15／铜杯	破坏 100 个罐子	–
Attack from all angles	15／铜杯	使用“跳杀”干掉 20 个敌人	不断使用“跳杀”即可，获得方法同“Air Time”。
Big Finish	10／铜杯	使用大范围攻击干掉 10 个敌人	注意大范围攻击是在普通攻击后的那一招，是 180 度横砍，一直连续按攻击键就能得到。
Close Call	15／铜杯	死亡时使用一次时间倒流能力	–
Completist	50／金杯	完成升级石碑板的全部图案	–
David and Goliath	15／铜杯	使用“跳杀”时在空中旋转 5 次	不断使用“跳杀”即可，获得方法同“Air Time”。
Death from Above	30／铜杯	使用“跳杀”一次性干掉 10 个敌人	注意只能使用“跳杀”，不能用普通攻击。
Ding! Level Up!	15／铜杯	第一次升级	–
Elemental Control	20／银杯	把任意一种技能升级到 Level4	–
End of the Army	50／金杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Eye of the Storm	30／银杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Floors are for losers	15／铜杯	沿着墙壁走 805 米	–
Got Walkthrough?	50／金杯	破坏流程中所有 21 个雕像	雕像的位置详见流程攻略或光盘中的录像。
Invincible	20／银杯	最终 BOSS 战无伤通过	–
Just us and them	50／银杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Like Dominoes	15／铜杯	一脚踢死 5 个敌人	推荐在后期完成，最后一章中有一处环形楼梯，这里的杂兵很多，看准了把他们踢下悬崖即可。
Memories of Azad	20／铜杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
No longer human	50／银杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Not how it Happened	15／铜杯	使用时间倒流能力 20 次	–
Not what it looks like	50／金杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Our Little Secret	5／铜杯	游戏中切换难度	选择 NORMAL 开始游戏，随后在任意一章开始的时候切换成 EASY 难度，秘密成就／奖杯。
Power Boost	20／铜杯	找到任意一个雕像	–
Power of the Djinn	30／铜杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Prince of Earth	15／铜杯	使用石化装甲技能干掉 50 个敌人	–
Prince of Fire	15／铜杯	使用火焰之刃技能干掉 50 个敌人	–
Prince of Tides	50／银杯	完成通关后的第一个挑战模式	–
Prince of Water	15／铜杯	使用冰冻之刃技能干掉 50 个敌人	–
Prince of Wind	15／铜杯	使用烈风之刃技能干掉 50 个敌人	–
Sand Nemesis	30／铜杯	一次性干掉 50 个敌人并且保持无伤状态	–
Solomon's Army	30／银杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Stay Dry	30／银杯	使用凝固能力在水柱之间移动 1 分钟，并且不使用时间倒流	流程中有很多相邻的喷水柱，使用凝固能力来回摆荡 1 分钟即可，跳出去的时候可以松开按键来回复少许能量。
Swift as the Wind	15／铜杯	使用冲刺攻击干掉 30 个敌人	–
This is Persia!	20／银杯	从高处踢下 20 个敌人	–
Untouchable	30／银杯	第一次和魔王战斗时无伤	章节“THE THRONE ROOM”中的那场 BOSS 战。
Welcome to Rekem	30／铜杯	流程中就能获得的成就／奖杯	–
Sand Master	白金奖杯	获得其他全部的奖杯后取得	–

结束语

虽说我自称日式 RPG 玩家，但“《波斯王子》系列”还算是

一作没落下过。王子还是那个王子、风格还是那个风格，本作给我的感觉倒是彻底回归了《时之砂》三部曲，应该说是很好地融合了进去才对吧。但相信玩过的朋友们一定会对这种类似“老头打太极拳”的战斗颇有微词，如果说《武者之心》的快节奏战斗和《王者无双》的“速杀”是一种进化的话，那么本作的战斗简直就是倒退回了原点！而且除了最终 BOSS 以外，其他的 BOSS 战根本就是“依样画葫芦”，一点创意都没。如果还要追究地深一点的话，那么这个剧情算什么？除了满大街的杂兵外我就看见 3 个能正常说话的角色……可能是对于本作的期待太高，导致玩下来总有些不快，不过游戏菜单中的 BGM 倒是让我印象深刻。正如 Ubisoft 所说的那样：“《波斯王子》的玩家群大多转投了《战神》”，如果 Ubisoft 不好好加把劲的话，那么连我这个“真饭”说不定都会偏向《战神》了（笑）。



METAL GEAR SOLID
PEACE WALKER

潜龙谍影 和平行者	Konami		动作
PSP	Metal Gear Solid: Peace Walker		日版
	2010年4月29日	1～6人	5229日元
	无对应周边		

研究中心 RESEARCH CENTER

《潜龙谍影 和平行者》是一个漫长的游戏，收集要素能让人轻轻松松消耗掉数十小时，丰富的特别任务中隐藏着无数的秘密，每种规则每张地图上套一遍，不会感到什么重复感，不过目标相似，就不去每个任务单独讲述了。本期研究为大家带来特别任务分析、设计图取得方法、全勋章获得条件。另外，剧情是MGS FANS最不容错过的，本期为大家带来所有重要角色的人物分析，以便大家可以更好地理解本作的剧情。

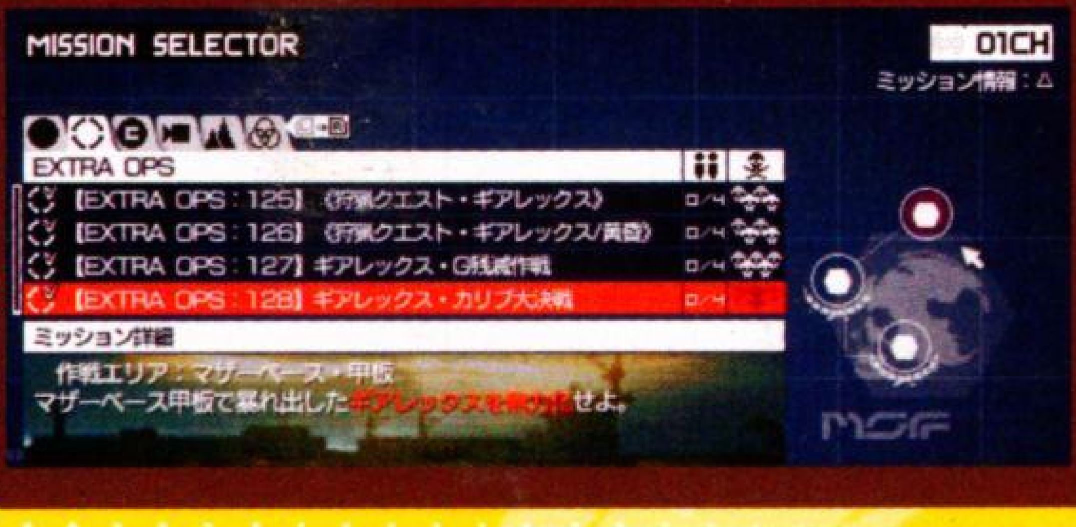
文 雷电、奈落 美编 NINA

《潜龙谍影 和平行者》研究

特别任务 EXTRA OPS

本作的特别任务（EXTRA OPS）都有一个数字编号，从1到128号总共128个，但是任务出现的顺序是打乱的。特别任务的开启方法并不难，除了“狩猎任务”的出现方法特殊外（请参考上期杂志），其他所有任务都是只需要完成它之前的某一个任务即可开启，这个任务可能是主线流程任务，也可能是一个特别任务，不需要达到特别评价，不需要特殊方法。

要想完成所有的特别任务的最直接方法，就是在任务选择界面中调到ALL OPS（全部任务）一栏，这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺序、按任务的先后出现顺序排列的，只要完成列表最下端最后出现的任务就能开启新任务，所以你要做的就是不用管评价一路打下去。不过，很多强力物品的设计图都隐藏在各个任务的角落里，还有一些设计图需要一些非常困难的任务达成S级才能取得，这就让玩家有了繁复挑战特别任务的动机（设计图的取得方法也会在后文中列出）。按特别任务的完成条件，基本上可以分为以下几个大类。



射击类任务

包括射击训练和目标靶子射击两种。目标靶子射击任务需要将所有靶子都打倒才能完成任务，靶子是几个一组，每组按顺序出现，打碎前一组的全部靶子，后面一组才会出现，如果漏过了一个靶子而直接向前冲，就无法取得理想评价了。推荐在靶子密集的关卡使用射速快的轻型自动步枪，靶子单个出现的关卡选择举枪快的手枪。

回收俘虏类任务

回收目标俘虏的任务，必须携带回收装置。任务目标一般都在最后一个场景中，部分关卡在潜入中如果被敌人发现触响警报的话就会减少剩余时间，增加过关后的统计时间，评价自然也会跟着降低。其中15号任务就一个场景，需要将场景中的特殊研究员回收，回收错误的士兵会减时间，研究员是随机的一个士兵，拿着香蕉，比较容易辨认。

目标爆破类任务

需要携带C4将任务中的目标爆破。安装C4到目标，遥控爆破时会发出巨大响声，如果周围还有敌兵，会引发警报，在警报状态无法到脱出点完成任务，所以最好先将附近的敌兵都无力化再爆破。

无力化敌方士兵类任务

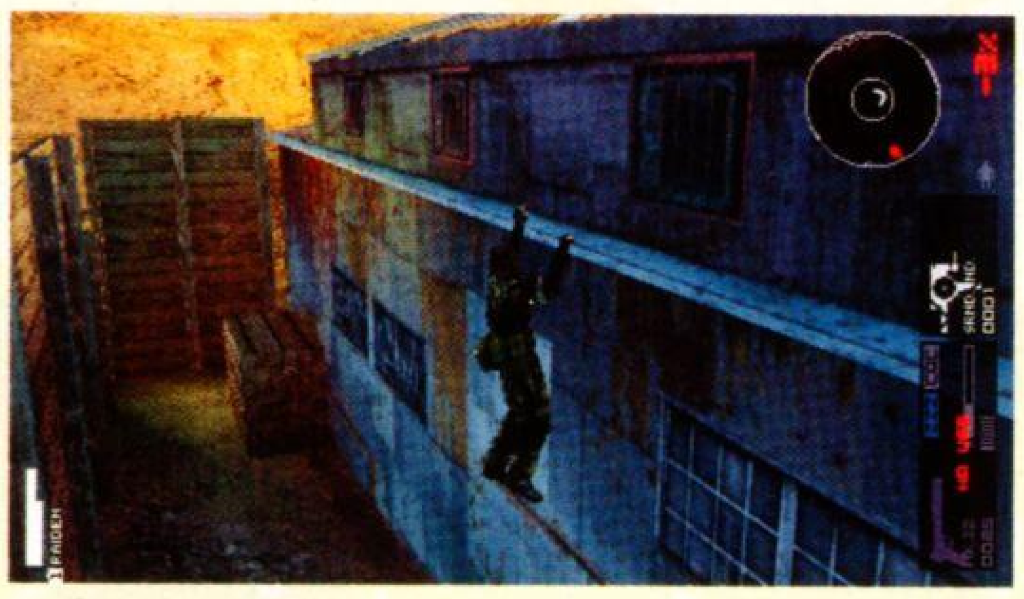
无力化士兵分三种方法：麻痹、眩晕、Holdup和杀死敌兵，前三种都是取得高评价的可取方法。有些特别任务开始后敌人就处于警惕状态，Holdup无法实现，使用杀死方法以外无力化手段击倒的士兵头顶出现蓝色骷髅头，一小段时间后消失，可以在其消失前搜身取得物品。这些关卡建议使用麻醉狙击枪、麻醉手枪、麻醉散弹枪、睡眠地雷、睡眠火箭筒等武器取得高评价。

回收物品类任务

场景中有各种物品等待玩家回收，有些道具处于非常隐蔽的位置，要想取得高评价，最好使用带有チャネラー技能的MSF士兵，使用他进入关卡就可以看到地图上目标道具的地点，非常方便。28号、29号特别任务需要用C4炸弹将物资箱炸开，取得散出的道具。33号、34号任务是回收场景中的所

©2010 Konami Digital Entertainment All Right Reserved

有阔刀雷（Claymore），阔刀雷分前后，以前的作品中，趴在地上匍匐前进不管前后，都可以直接回收，而本作中因为取消了匍匐，取而代之的是蹲着走，不能从正面回收阔刀雷，只能从背面蹲着靠近，才能回收，阔刀雷的前后很容易区分，正面颜色为明亮的黄色，背面则是较暗的灰色，还有弧度区别。



潜入类任务

分为 35 到 37 号的 Holdup（ホールドアップ）任务和 45 到 50 号的完全潜入（完全ステルウ）任务两种。Holdup 任务中玩家只能使用 FREEZE 一种方法无力化士兵；完全潜入任务中可以使用杀死敌人之外的三种无力化士兵方法，但是关卡长度比 Holdup 任务长，敌人配置也更强。潜入任务的标准配置是麻醉手枪和潜入服。完全潜入类任务要想取得 S 级评价，最好携带各种雷达，尤其是可以探测周围地形和敌人视野范围的弧波雷达（ソリトンレーダー），一路上不能耽搁，看清敌人面对方向，使用 FREEZE 无力化所有背对你的敌人，使用麻醉手枪麻醉迎面而来的敌人，快速前进才行。

▲在 3 分钟之内通过 50 号特别任务中的这道门达成 S 级评价就能获得隐形迷彩了。

注：上期攻略 BUG，在任务中使用隐形迷彩之后就不能得到 S 级评价，但是使用无限弹药头巾是可以得到 S 级评价的。

特殊任务

▲破坏 25 辆卡车。

021 号特别任务，需要在大桥上破坏 25 辆卡车。卡车从场景右侧出现，一路向左，建议使用高威力的狙击枪射击卡车头发动机所在位置，数枪即可打爆一辆，另外可携带火箭筒，一发一辆，但是因为火箭筒上弹速度慢，在同时出现多辆卡车时会无能为力，所以只能作为辅助。也可以利用卡车沿途上的油桶，经过时打炸引爆卡车。

52 号特别任务是摧毁 40 个飞行侦察机，推荐同时携带狙击枪和机枪。

56 号特别任务是用一发子弹摧毁场景中的所有敌人，左右各有一个油桶，还有一个飞行侦察机左右飞行，耐心等待，在其飞到两个油桶正中时用仅有的一发子弹打爆侦察机，它的爆炸会引爆两个油桶，所有目标全部摧毁。

57 好 58 号特别任务是要玩家给敌方部队长拍照，必须携带照相机。部队长会举着枪做蹲起运动，必须在他做运动的时候将他整个人的身体都拍摄到照片内才算合格的照片，照片合格时会有清脆的提示音。57 号任务的目标在河边小楼的码头上；58 号任务中部队长会在场景中跑来跑去，等他停下来做运动时拍照吧。

59 到 62 号特别任务是幽灵士兵任务：59 号特别任务需要对一个隐形的幽灵拍照，需要携带照相机，携带声波雷达可以发现幽灵的位置，如果有弧波雷达则更好，靠近后拍照。“王者的遗产”类任务需要躲避幽灵取得场景内的道具，每个幽灵是对应一个死尸的，对死尸使用心脏按摩术就可以将王者的灵魂拉回尸体安抚其不再骚动。

63 到 65 号特别任务是三个“猪小弟”打气球的任务，任务开始后会有回收气球拉着士兵向天空升起，在气球飞到看不见的高度前将其打爆才行，如果有超过数量限制的气球飞离视线就算任务失败。狙击步枪是必要的武器，推荐使用可以用滑杆瞄准的猎人型或动作型操作模式，用滑杆才能更精确地瞄准气球。

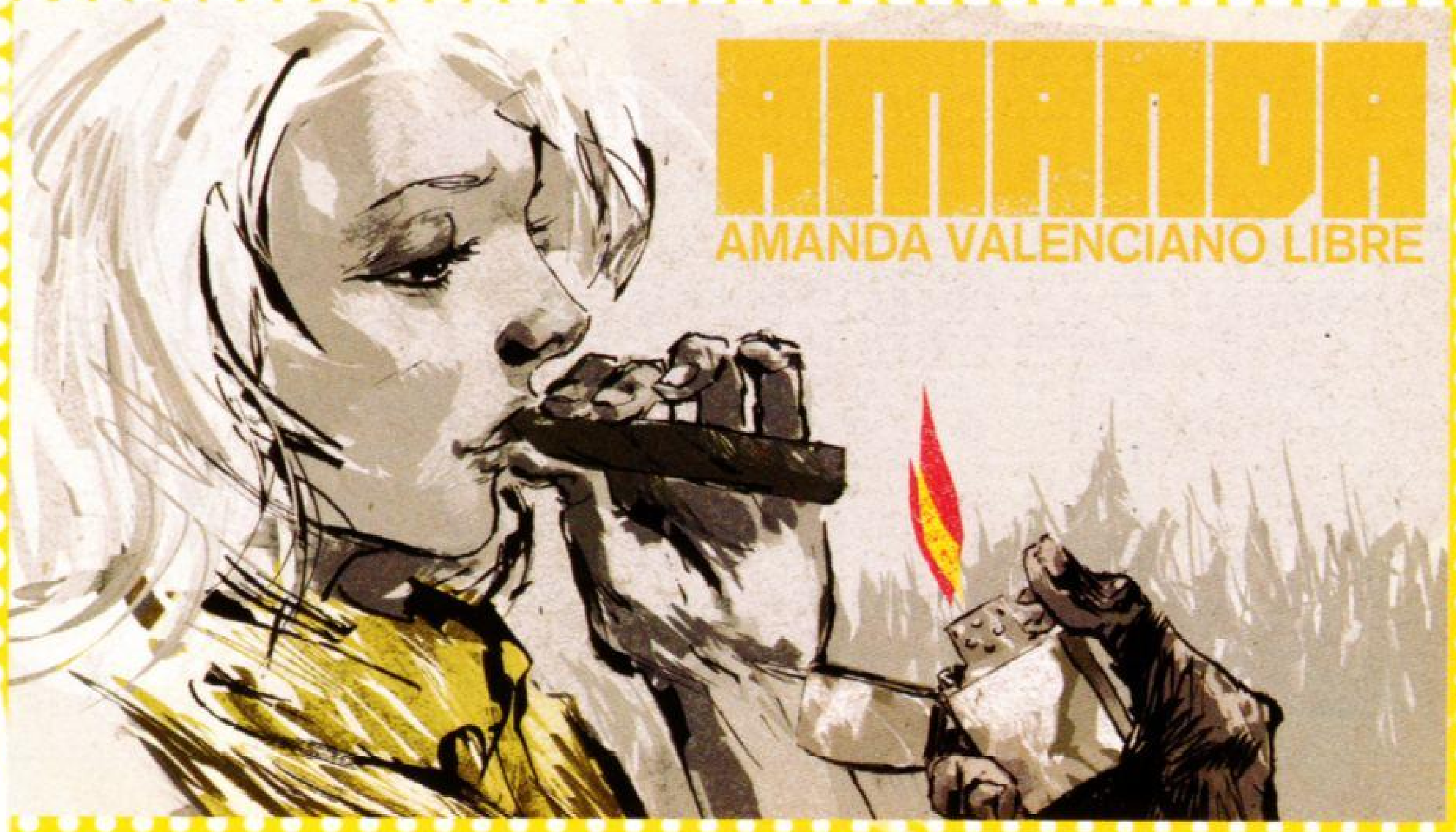
66 号特别任务是放置飞弹命中 MSF 基地，会有 30 颗飞弹从不同的角度飞来，需要注意飞弹会从不同的方向升起，可以使用连发狙击枪，不过使用机枪扫射也是不错的方法，不让一颗飞弹炸到基地就可以获得 S 级评价。

▲重生的《猪小弟》。

BOSS 战类任务

对大型兵器或 AI 兵器的战斗，玩法和流程中的 BOSS 战相同，战法在上期杂志的攻略中已经写出，这里不再赘述。需要注意的是，高级的大型兵器战中支援的步兵数量非常多，多人联机的话士兵数还会乘倍增加，要想取得高评价睡眠气球、睡眠火箭筒等是必备道具，了解每种战车的行进路线也是非常重要的。特别任务中的 AI 兵器战都是强化的 BOSS，“贰型”就比流程中的血厚很多，“改型”更是异常强大，不管是攻击力还是防御力都和之前见到的 BOSS 不是一个级别，等拥有强力武器再来挑战吧！

▲颜色变为深红色的“和平行者 改”。



潜龙谍影 和平行者

设计图取得方法及物品升级效果

1. 有些物品的设计图取得方法不惟一

2. 完成佣兵任务的奖励设计图有时会出现随机的变化，如果该任务未出现设计图，那么完成同等级内的其他佣兵任务就会取得。

3. RANK 提升时，会增加武器的攻击力，以下均不单独说明，只说明增加攻击力之外的其他效果。无其他效果或不能升级的物品为空白。

4. 主线流程任务为 MAIN OPS；特别任务为 EXTRA OPS。

设计图名称	入手场所	RANK 提升效果
ハンドガン（手枪）		
Mk.22	初期拥有	消声器耐久度上升
EZ GUN（LR）	EXTRA OPS 032 机密书类回收，第一个区域	生命回复量增大
EZ GUN（MR）	MAIN OPS パスとデート 使用言灵“眠れ”（英雄度达到 115000 时取得该言灵）让帕兹睡着，然后搜身后得到。	气力回复量增大
PM	EXTRA OPS 016 フルトン回收 三叉路区域	–
PB/6P9	MAIN OPS ザドルノフ搜索 6 任务完成奖励	加装消声器
M1911A1	MAIN OPS サンディニスタ司令官接触任务完成奖励	加装消声器
M1911A1 カスタム	EXTRA OPS 034 クレイモア回收，地图西南	加装消声器
C96（RANK3）	EXTRA OPS 020 S 评价奖励	可以全自动射击
M19	EXTRA OPS 009 ターゲット射击任务完成奖励	–
カンプピストル	OUTER OPS 的“敌前哨部队の排除 03”	命中率上升
バナナの栽培说明书	EXTRA OPS 035 ホールドアップ任务完成奖励	香蕉，无升级
ショットガン（散弹枪）		
水平二连ショットガン	MAIN OPS アマンダ追踪 选别所的小房间	RANK2 锯短枪管，上弹时间缩短，隐蔽率上升，后面的升级缩短上弹时间。
水平二连（ゴム弹）	EXTRA OPS 023 敌兵歼灭任务完成奖励	缩短上弹时间
M37	EXTRA OPS 028 アイテム夺取	RANK3 增加装弹量，RANK4 加装消声器
スパス 12（SPAS–12）	EXTRA OPS 062 亡者の遗产任务完成奖励	RANK4 增加装弹数 8 发
CAW	OUTER OPS 的“敌据点の制压 01”	–
アサルトライフル（突击步枪）		
M16A1	初期拥有	RANK3 加装消声器
M16A1（ショットガン）	EXTRA OPS 023 敌兵歼灭 溪谷桥下	–
M16A1（ショットガン，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 046 完全ステルス 精制所一层中央或坂道东北	–
パトリオット	EXTRA OPS 068 カズとデート 攻击米勒，他气绝后搜身得到	–
M16A1（グレネード）	EXTRA OPS 025 敌兵歼灭 最初区域内	–
M16A1（グレネード，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 055 美兵救出 S 评价奖励	–
M16A1（スモーク G）	EXTRA OPS 026 敌兵歼灭 米军ミサイル基地／通用口	–
M16A1（スモーク G，带激光瞄准镜）	EXTRA OPS 066 ミサイル迎击 S 评价奖励	–
M653	EXTRA OPS 059 心灵写真 南方中央的集装箱上	–
M653（グレネード）	EXTRA OPS 047 完全ステルス 坂道中央	–
M653（ショットガン）	EXTRA OPS 048 完全ステルス 集装箱上，需要用箱子垫脚才能上去	–
M653（スモーク G）	EXTRA OPS 049 完全ステルス 地下通路 A 中央	–
RK47	EXTRA OPS 013 フルトン回收 小房间中／EXTRA OPS 039 据点防卫 北边小房间中	–
RK47（グレネード）	OUTER OPS“步兵战斗部队の击破 02”	–
ADM63	EXTRA OPS 045 完全ステルス任务完成奖励	–
ADM65	OUTER OPS 的“敌前哨部队の排除 01”	–
RK47（スモーク G）	OUTER OPS “装甲车部队の排除 4”	–
RPK	EXTRA OPS 037 ホールドアップ	升级后弹夹容量增加
FAL	EXTRA OPS 036 ホールドアップ 西边小房间	RANK3 轻量化，RANK4 加装激光瞄准镜
SUG	EXTRA OPS 047 完全ステルス S 评价奖励	–
G11	EXTRA OPS 048 完全ステルス S 评价奖励	–
火龙の刚翼（种子岛）	火龙狩猎任务随机奖励物品	–
サブマシンガン（轻型自动枪）		
M10	MAIN OPS アマンダ追踪	–
M10（バレルジャケット付）	EXTRA OPS 036 ホールドアップ 北边的小房间	–
Uz61	EXTRA OPS 015 フルトン回收 坂道中央东侧	–
MP5A2	EXTRA OPS 057 パパラッチ 中央小房间红色的门前	–
MP5SD2	EXTRA OPS 037 ホールドアップ S 评价奖励	–
M1928A1	MAIN OPS 火口内基地潜入	–
スナイパーライフル（狙击枪）		
M1C	MAIN OPS 开端／资材搬入施设调查任务完成奖励	加装 3 阶段变焦瞄准镜
M1C（气力回复弹）	EXTRA OPS 046 完全ステルス フェルテ・ラ・ラデラ区域	加装 3 阶段变焦瞄准镜
M21	MAIN OPS ザドルノフ搜索 4 任务完成奖励	加装 3 阶段变焦瞄准镜，RANK4 增加散弹枪管，RANK5 加装消声器
M700	EXTRA OPS 058 パパラッチ任务完成奖励	–
M700（生命回复弹）	EXTRA OPS 041 据点防卫任务完成奖励	–
モシンナガン	MAIN OPS 对战车战：T–72U	麻醉狙击枪，RANK5 加装消声器
SVD	EXTRA OPS 035 ホールドアップ ボスケ・デル・アルバ区域中央	RANK4 增加装弹量
SVD（ナイトビジョン）	OUTER OPS 的“敌据点の制压 03”	为夜视瞄准镜版
WA2000	EXTRA OPS 065 ブーヤン・ミッション S 评价奖励	RANK4 增加三阶段变焦瞄准镜
PTRD1941	EXTRA OPS 050 完全ステルス エル・セナガル／峡谷	–
PTRS1941	EXTRA OPS 049 完全ステルス S 评价奖励	–
ステルスガン	MAIN OPS 对メタルギア ZEKE 战任务完成奖励	隐形枪，增加使用次数
レールガン	EXTRA OPS 115 对クリサリス改战 S 评价奖励	轨迹枪
レールガン用ダイナモ	和轨迹枪同时获得，合作时充电用	–
マシンガン（机枪）		
M60	MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励	–
M60（撤甲弹）	EXTRA OPS 043 重要物资防卫任务完成奖励	–
M63A1	OUTER OPS“步兵部队の击破 03”	RANK4 增加装弹量
PKM	EXTRA OPS 028 アイテム夺取任务完成奖励	增加装弹量，RANK5 加装散弹枪管

设计图名称	入手场所	RANK 提升效果
MG3	EXTRA OPS 031 机密书类回收任务完成奖励	–
MG3（撤甲弹）	EXTRA OPS 044 重要物资防卫任务完成奖励	–
M134	EXTRA OPS 075 对装甲车战：LAV–typeC Custom S 评价奖励	–
电磁波照射ガン	EXTRA OPS 079 对战车战：T–72A Custom S 评价奖励	–
ミサイル（导弹发射器）		
M202A1（RANK3）	EXTRA OPS 062 亡者の遗产 S 评价奖励	–
M202A1（RANK4）	EXTRA OPS 107 对战斗ヘリ战：Mi–24D Custom S 评价奖励	–
RPG2	EXTRA OPS 030 机密书类回收任务完成奖励	–
RPG7	EXTRA OPS 0038 据点防卫任务完成奖励	–
FIM–43	MAIN OPS 对战斗ヘリ战：Mi–24A	–
XFIM–92A	OUTER OPS“敌主力部队の排除 02”	–
カールグスタフ M2	MAIN OPS 对クリサリス战	–
C グスタフ（榴弹）	EXTRA OPS 024 敌兵歼灭任务完成奖励	–
C グスタフ（フルトン）	EXTRA OPS 98 对战车战 MBTk–70Custom 任务完成奖励	–
M47	EXTRA OPS 111 对战斗ヘリ战：AH56A–raider Custom S 评价奖励	–
轰龙の重牙（“人间パチン虎”用支柱）	轰龙狩猎任务随机奖励	–
核龙の粘液（“人间パチン虎”用ゴム RANK1）	核龙狩猎任务随机奖励	–
核龙の浓液（“人间パチン虎”用ゴム RANK2）	EXTRA OPS 127 ギアレックス・G 歼灭作战任务随机奖励	–
核龙の激液（“人间パチン虎”用ゴム RANK3）	EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务随机奖励	–
投掷武器		
スタングレネード	MAIN OPS アマンダ追踪 关押阿曼达的小楼的二楼	震撼弹，增强效果范围
スモークグレネード	MAIN OPS 开端／资材搬入施设调查任务完成奖励	烟雾弹，增长冒烟时间
チャフグレネード	MAIN OPS 对ピューパ战	电子妨碍手雷，效果时间增长
スモークグレネード（不同颜色）	MAIN OPS ザドルノフ搜索 沼地东南	–
电磁ネット	EXTRA OPS 083 对战车战：MBTk–70 Custom S 评价奖励	–
睡眠ガスグレネード	EXTRA OPS 027 敌兵歼灭 S 评价奖励	–
设置武器	睡眠手雷，催眠效果强化	–
C4 爆弹	MAIN OPS チコ救出	–
クレイモア地雷	EXTRA OPS 018 ターゲット爆破 关押阿曼达的小楼的二楼	–
杂志の台割	EXTRA OPS 051 障害物爆破	延长吸引敌人注意力的时间
人气ホビー杂志の台割（周刊ファミ通）	EXTRA OPS 010 フルトン回收任务完成奖励	–
人气ホビー杂志の台割（电击 PlayStation）	EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励	–
人气ホビー杂志の台割（电击ゲームス）	EXTRA OPS 018 ターゲット爆破任务完成奖励	–
人气ホビー杂志の台割（周刊少年マガジン）	EXTRA OPS 013 フルトン回收任务完成奖励	–
对战车地雷	EXTRA OPS 029 アイテム夺取任务完成奖励	–
デコイ	EXTRA OPS 008 ターゲット射击	诱饵，增加强度
空中机雷	EXTRA OPS 014 フルトン回收 尾根西北	–
睡眠ガス地雷	EXTRA OPS 064 ブーヤン・ミッション任务完成奖励	–
料理本の取材メモ	EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务完成奖励	–
道具		
ボンカレーのレシピ	MAIN OPS 对战车战：T–72U	
レーション	初期拥有	增加回复量
生焼けレーション	神秘小岛狩猎任务，小台上使用烤肉架烤肉，很短时间就按动作键结束烧烤	–
こんがりレーション	恰到好处地烤熟军粮	–
コゲレーション	烤军粮时间过场后得到烤焦的军粮	–
フルトン回收システム	初期拥有	气球，增加携带数量。RANK4，回收敌人时掉落一个道具，RANK5，回收敌人时掉落 2 个道具
ステルスマット	MAIN OPS 对メタルギア ZEKE 战任务完成奖励	–
ステルス迷彩	EXTRA OPS 050 完全ステルス S 评价奖励	–
ダンボール战车	MAIN OPS ザドルノフ搜索 2	–
暗视ゴーグル	MAIN OPS 对ピューパ战	–
盾	MAIN OPS 热带云雾林へ	增加耐久度
盾（不同颜色）	EXTRA OPS 055 美兵救出 中央偏西的瓦砾堆	–
无限バンダナ	EXTRA OPS 119 对ピースウォーカー改战 S 评价奖励，无限头带	–
ソリトンレーダー	MAIN OPS ザドルノフ搜索 1 任务完成奖励	–
ソニック・アイ	MAIN OPS ジャングルトレイン追踪任务完成奖励	–
缶入り清凉饮料のレシピ	MAIN OPS 对装甲车战 LAV–typeG 任务完成奖励	–
ドリトスのレシピ	MAIN OPS 对装甲车战 LAV–typeG 任务完成奖励	–
ダンボール爆弹	MAIN OPS ザドルノフ搜索 2 归还点附近	–
スタンダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索 6	–
スモークダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索 5	–
救命ダンボール	MAIN OPS ザドルノフ搜索 5 任务完成奖励	–
AXE（アックス）	EXTRA OPS 011 フルトン回收任务完成奖励	–
アサシン・ストロー・ボックス	MAIN OPS 采掘场伪装基地从房子上有“信念之跳”提示的地方跳下来	–
WALKMAN	初期拥有	RANK2 增加曲目，RANK3 增加曲目且可以选择曲目，RANK4 增加曲目且可以随机播放

全勋章取得方法

游戏中积累达成一定的条件就可以获得勋章，取得勋章的同时还能增加英雄度。

勋章名	RANK	英雄度上升	取得条件
ステルス・マスター	C	500	不被敌人发现的前提下完成 25 个任务
同上	B	2500	不被敌人发现的前提下完成 50 个任务
同上	A	5000	不被敌人发现的前提下完成 100 个任务
ノーキル・マスター	C	500	不杀人完成 50 任务数
同上	B	2500	不杀人完成 100 任务数
同上	A	5000	不杀人完成 200 任务数
ホールドアップ・マスター	C	1000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过 100 个
同上	B	5000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过 250 个
同上	A	10000	ホールドアップ（Holdup）敌兵数量超过 500 个
ノーリカバリー・マスター	C	500	不使用恢复道具完成 50 个任务
同上	B	2500	不使用恢复道具完成 100 个任务
同上	A	5000	不使用恢复道具完成 200 个任务
CQC・マスター	C	500	CQC 使用回数 100 次
同上	B	2500	CQC 使用回数 500 次
同上	A	5000	CQC 使用回数 1000 次
ヘッドショット・マスター	C	500	爆头回数 100 次
同上	B	2500	爆头回数 500 次
同上	A	5000	爆头回数 1000 次
–	–	1500	友情度合计数值 500000
–	–	5500	友情度合计数值 1000000
–	–	12000	友情度合计数值 1500000
メディック・マスター	C	500	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴 50 次
同上	B	2500	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴 100 次
同上	A	5000	使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵救同伴 200 次
CO-OP イン・スペシャリスト	–	500	COOP・IN 回数 250 次
スネークフォーメーション・スペシャリスト	–	1250	SNAKE・IN 回数 250 次
–	–	2500	进入同步状态 250 次
–	–	2500	全任务单人、合作两种模式下全部完成
–	–	5000	全任务单人、合作两种模式下全部 A 级以上评价完成
–	–	10000	全任务单人、合作两种模式下全部 S 级以上评价完成
OUTER OPS・スペシャリスト	C	500	OUTER OPS 完成率 25%
同上	B	2500	OUTER OPS 完成率 50%
同上	A	5000	OUTER OPS 完成率 100%
ミッションクリア・プロフェッショナル	–	3000	完成任务 500 次
ネイキッド・エンスージアスト	–	500	赤裸上半身完成任务 200 次，选择ネイキッド系列服装
フルトン回收・スペシャリスト	C	250	用气球回收 100 人
同上	B	1250	用气球回收 500 人
同上	A	2500	用气球回收 1000 人
パーツ回收・スペシャリスト	C	250	取得 15 个 Metal Gear 部件
同上	B	1250	取得 30 个 Metal Gear 部件
同上	A	2500	取得 49 个 Metal Gear 部件
モンスターハンティング・スペシャリスト	C	250	狩猎怪物数量达到 50 只
同上	B	1250	狩猎怪物数量达到 100 只
同上	A	2500	狩猎怪物数量达到 200 只
勋章コレクト・スペシャリスト	C	1000	获得勋章总数的 10%
同上	B	7250	获得勋章总数的 50%
同上	A	20000	获得全部勋章
称号コレクト・スペシャリスト	C	1000	获得称号总数的 10%
同上	B	7250	获得称号总数的 50%
同上	A	20000	获得全部称号
WAC コーディネーター	–	2500	MSF 成员全部是女性
アイテム・クリエイター	–	1000	全道具开发
ウェポン・クリエイター	–	1000	全武器开发
メカハンティング・スペシャリスト	–	1000	获得全部大型兵器种类
–	–	2500	ハンドガン全种类 LEVEL 最大
サブマシンガン・スペシャリスト	–	2500	サブマシンガン全种类 LEVEL 最大
–	–	2500	ショットガン全种类 LEVEL 最大
–	–	2500	スナイパーライフル全种类 LEVEL 最大
マシンガン・スペシャリスト	–	2500	マシンガン全种类 LEVEL 最大
–	–	2500	ミサイル・ロケット全种类 LEVEL 最大
–	–	2500	投掷系武器全种类 LEVEL 最大
–	–	2500	设置系武器全种类 LEVEL 最大
スタンロッド・スペシャリスト	–	200	スタンロッド（电棍）LEVEL 最大
–	–	5000	全武器 LEVEL 最大
マザーベース・ディベロップ・スペシャリスト	–	1000	主基地本体改良强化进入最终阶段
–	–	5000	主基地全部达到最终阶段
VS ルーキー	–	50	参加一次对战游戏
–	–	250	参加 50 次对战游戏
–	–	1250	参加 100 次对战游戏
–	–	2500	参加 250 次对战游戏
–	–	250	对战游戏获胜次数 50
–	–	1250	对战游戏获胜次数 100
–	–	2500	对战游戏获胜次数 200
–	–	2500	对战规则“デスマッチ（DM）”获胜 50 次
–	–	2500	对战规则“チームデスマッチ（TDM）”获胜 50 次
–	–	2500	对战规则“据点制压（BASE）”获胜 50 次
–	–	2500	对战规则“キャプチャー（CAP）”获胜 50 次
VS バトルマスター	C	250	对战中敌人无力化 100 次
同上	B	1250	对战中敌人无力化 250 次
同上	A	2500	对战中敌人无力化 500 次
VS フルトン回收・スペシャリスト	C	250	对战中回收敌人 10 次
同上	B	1250	对战中回收敌人 50 次
同上	A	2500	对战中回收敌人 100 次

无界之师主力战友背景深度介绍

无界之师中各名主要队友都有着丰富的背景设定，其中很多在游戏流程里并没有体现。这些设定中包括和前作的互补剧情也包括对他们个人性格的描绘。从每关开始前的战略报告会议中我们听到这些有趣的对话。下面就让我们来看看这些队友都有哪些背后的故事吧！

米勒

1945年3月10日381300颗炸弹降落东京。米勒的母亲在空袭中失去了家人，投奔了横须贺的亲戚家。当时那一带的日本女孩子想要活下去只有一条路——靠美国兵。米勒的母亲和一个美国兵生下了米勒，但是那个美国兵却在米勒出生前离开了日本。被抛弃的母亲开了一间面向美国兵卖烟的小卖部，独自一人含辛茹苦将他拉扯大。终于有一天母亲病倒了，米勒也在这时知道了亲生父亲的下落。父亲现在在美国独身一人，另一个美国儿子死于越战，加之离婚，得知有米勒这么一个儿子倍感欣喜，出钱让他在美国读了大学。大学毕业后的米勒回到日本，看见的却是已经心智糊涂、病入膏肓的母亲。年轻时积劳成疾的母亲脑袋已经糊涂了，甚至认不出米勒。为了给辛苦一辈子的母亲尽孝，米勒留在日本参加了自卫队赚钱供母亲的医疗费。但是不多久后，母亲就离开了人世。那些日子里他终于知道自己名字的意义——和平，被战争夺取一切的母亲和昔日的敌人生下了一个孩子，取名为“和平”，之中包含了一个平凡女人的多少希望！米勒独自回到美国，发现父亲在也家中饮弹自尽了。

他和斯内克是在哥伦比亚的战场上相识的，当时米勒所在的部队被斯内克的部队奇袭全歼，只剩下他自己一人。他要求斯内克给个痛快，留他武士的荣誉，但是暗中准备了手榴弹想和斯内克同归于尽。斯内克不但看破了他的意图，还救了重伤的他一命。斯内克看到他死到临头还能舍弃武士的尊严用最卑劣的手段和敌人同归于尽，问他为何？米勒的回答是：“我们日本人已经输了一次，所以不论用多么肮脏的手段，与敌人同归于尽也绝不会再输第二次！”斯内克觉得他是真正的战士，从此二人成为搭档。

阿曼达

FSLN的年轻司令官。阿曼达的父亲原本不是反抗军的成员，只是和反抗军的将领并肩战斗过而已。父亲隐退后过起了平常人的生活，有了阿曼达和她的弟弟奇科。但是好景不长，父亲之前的旧部将他们一家卷入了冲突，父亲再一次踏上战场。回归战场的父亲本想将一家人隐藏起来远离危险，但是这时阿曼达的母亲不堪压力离开了他们。阿曼达想过和母亲一起远走高飞，但是弟弟是一个离不开父亲的孩子，为了保护年幼的弟弟，加之一直以来对父亲的敬仰，阿曼达最后决定无论多么危险也要带着弟弟追随父亲参加革命。阿曼达的父亲为了革命资金背地里和俄国的KGB联络，不仅如此为了支持革命的大量开销，父亲还参与毒品的制造买卖。阿曼达成为FSLN的司令官以后选择了和父亲不同的路——不靠俄国人，也不靠毒品买卖，凭自己的力量和影响力团结人心，有朝一日引领大家走向革命的胜利。她带领FSLN全军并入了斯内克的“无界之师”，一边战斗，一边革命。

奇科

阿曼达的弟弟。年幼的他也是FSLN的一名战士，是一个很要强的小小男子汉，不喜欢别人把他当成小孩子。奇科总是抱怨姐姐阿曼达把自己当小孩子什么都不放心，但实际上非常敬仰姐姐。同时他也是一个非常喜欢自然和植物的普通男孩，比谁都熟悉当地的地理环境。曾经在“离家出走”时意外见到过“和平行者”的本体，用他自己的话说就是——两只脚走路的巨大神兽。被斯内克救下后随姐姐一起在无界之师生活。

奇科似乎对帕兹很有好感，经常找斯内克探讨爱情问题。年幼的他觉得女人是很奇怪的动物，不可理喻，斯内克对此也表示赞同。战争给这个孩子留下了太多的创伤，在他的内心里其实是渴望离开战争和妈妈姐姐一起生活的，为了做一个男子汉，奇科忍着泪水没有向别人提起过这些。斯内克在救出奇科时曾经对他说过“成为男子汉不是别的，而是自己选择脚下路”。

帕兹

帕兹的名字意思也是“和平”。她曾经是一名在寄宿学校生活的学生，妈妈去世以后寄养在伯母家里。伯母开始的时候对她很好，但是渐渐地她感觉到了伯母一家对她的好只是表面上的，时间长了之后果然出现了各种问题，年幼的帕兹便不愿意再给别人添麻烦了。帕兹的童年很不幸，但是却认为自己比起那些战火中真正不幸的孩子幸运多了。现在是高中生的她经常会去“教授”的研究室学习有关和平的各种知识。虽然那所大学还没有正式建立，但是各种研究已经开展了。帕兹最喜欢的是“V”字型的和平手势，她希望通过自己的努力把和平的种子播向世界。

可惜以上一切都是假的。这个女人根本不是什么小女孩，年龄、背景、名字全是背后的神秘组织“零”提供的。她的正体是一个混迹于CIA、KGB等等多个谍报机关的多面女间谍。这个名为“零”的组织意图通过和无界之师合作——或者说根本就是利用无界之师建立冷战后的世界谍报新网络。这个网络亦是一种新的军事秩序：以电子计算机为核心，一切人员和武器由计算机网络控制。此处也就呼应了《潜龙谍影4》的核心剧情。

修

和平行者的主要设计师，在核武器搭载战车方面具有颇深的研究和开发实力。修的残疾是天生的，他的父亲曾经参与了“曼哈顿计划”。到底是父亲被核放射物侵袭导致修残疾，还是在胎儿期间被辐射导致的残疾并不确定，总之修本身是核放射物的受害者。他接受了自己的命运也接受父亲的研究才能，在美国的技术部门长期供职的他最后被科德曼调用参与到了和平行者的开发计划中来，也就是在这时结识了奇爱博士。修和奇爱分工不同，奇爱复杂“和平行者”的主AI也即是大脑部分的研究开发。而修则负责机体的开发，两个人虽然出来进去有所寒暄，但是并无多么密切的工作或者工作之外的交流。修属于典型的技术宅男类型，心中对奇爱博士有好感，又苦于无法表达。曾经拜托斯内克转交一份“信”给奇爱博士，不料这封信被斯内克通读了，恼羞不堪的修终于承认自己对奇爱博士的好感。关于修最大的噱头还是他的儿子——没错，在片尾的字幕中我们得知，修的儿子正是“《潜龙谍影》系列”的重要角色“奥塔肯”博士。这位博士是后来“斯内克”的挚友，在作战中给予了斯内克大量的帮助，是索利德·斯内克最信任的人之一。和父亲修的发型一样，奥塔肯（日语“宅男”OTAKU的谐音）也是一个典型的“技术宅”。

塞西尔

一度被囚禁在奇爱博士研究所里的真鸟类学博士，是一个金发碧眼的法国美女。由于在丛林中收录鸟类声音的时候无意中录到了奇爱和引领者 AI 对话的音频被科德曼的部队囚禁了起来。不过被囚禁期间似乎待遇非常好，虽然手上依然带着手铐无法自理生活，但是奇爱博士似乎会亲自为其擦拭身体。最后经过自己的努力，九死一生从研究所逃了出来。不过据本人推测，她的逃走其实是奇爱博士故意睁一眼闭一眼所为，可能奇爱博士知道她只是个无意中闯入禁区的倒霉平民，也可能是奇爱博士对她有特别的感情，塞西尔本人是一个浪漫的文艺女青年，生活在巴黎的她颇具艺术气质和生活品味，至于为何这样的女人会心甘情愿留在无界之师，据本人说是因为这里可以看到别的地方看不到的鸟类。

塞西尔的名字是非常特殊的，很长。全名 Cecile Cosina Caminades，是 Cecile Kojima Kaminandesu 的异音，这个名字的后半部分其实就是日语的“小岛是神”。小岛在这里恶搞了一下自己，当米勒告诉大家她的名字在日语里的意思时全体士兵一起高呼——小岛是神！

奇爱

和平行者中引领者 AI 的主要开发者。奇爱并不是本名，“奇爱”这个名字原本是某部电影中一位同性恋博士的名字，周围的人为了取笑她“不凡”的性倾向给她取了这么一个外号。但是她自己并不在意，反而引以为傲，因为“奇”字在她看来是有独特思考能力的意思。奇爱从小就很孤僻，外加超人的智力，让她无法在同龄人中生存。在邻居一位数学老师的帮助下奇爱最终进入了美国航天局，并在那里第一次认识了引领者。当时美国在和苏联竞争宇宙研究，谁第一个发射载人火箭谁就相当于赢了这场比赛。美国当时研究的瓶颈是这个载人航天器没有窗户——窗户的意义在于可以让宇航员从太空看到地球的景象，这样一来就可以成为全世界的谈资。但是当时的技术无法实现，因为如果强行安装窗户的话有两大危险：第一，很可能让宇航员直接暴露在宇宙射线下，对人的安全隐患极大；第二，航天器降落的时候窗户可能成为整个机身外壁抗压的薄弱点，从而带来毁灭性事故。基于这两点研究人员坚决不支持为航天器配置窗户。遗憾的是政府的官员急功近利，逼迫研究小组必须配置窗户，这样一来原本候选的几名男性飞行员全部退出了。留下来的只有身为女性的引领者。结果实验失败，引领者九死一生身负重伤，脑部的部分机能也失去了。这时苏联飞行员加加林成功飞天，美国偷鸡不成蚀把米。养伤时奇爱和引领者有更多更深的接触，与此同时奇爱的研究也转到了模拟人脑的计算机 AI 上。对于奇爱来说，不论她本人的性倾向是否真的与众不同，她对引领者的感情绝对是非同寻常的。

奇爱知道修暗恋自己的事，不过似乎他不喜欢修那种畏畏缩缩缺乏自信的技术宅。而且她曾亲口说过不能接受修的一个重要原因是——他是男的。

大首领的转变

拿起枪还是放下枪？——这是本作真结局中围绕斯内克转变的核心。“我本身就是枪”，这是斯内克自己说过的，引领者死后斯内克选择了作为战士活下去。“和平行者”事件之后斯内克犹豫是否应该放下武器，“帕兹暴露”事件之后斯内克才真正决心作为大首领战斗下去，这是表面的转变过程。其实从“零”与斯内克对引领者遗志理解发生分歧的那一刻起，本作的“反战”立场也正式确立了。下面我们来看看斯内克自己说的话：

“这次的事件，我们参与到了旧体制历史的纷争中去了，通过东西方的谍报机关和政府。世界已经知道我们的存在了，包括那个名为 CIPHER 的组织。我们已经干涉了时代，在世界的冷战抑制系统里我们这支谁也不属于的军队已经介入到了不应介入的国际形势中去了。我们将会被追堵围攻。我们已经把世界的军事平衡搅乱了。”

“围追我们的不是确定的某个国家也不是意识形态，我们将和“时代”这个怪物战斗！10 年前 THE BOSS 被时代拒绝，被杀。这回又轮到我们一试究竟。‘时代’会把我们排除么？还是我们将与‘时代’合作？这是一场无善无恶、无胜无负的孤独之战，我们能残存到 21 世纪吗？世界在围追我们，快把大家召集起来！”

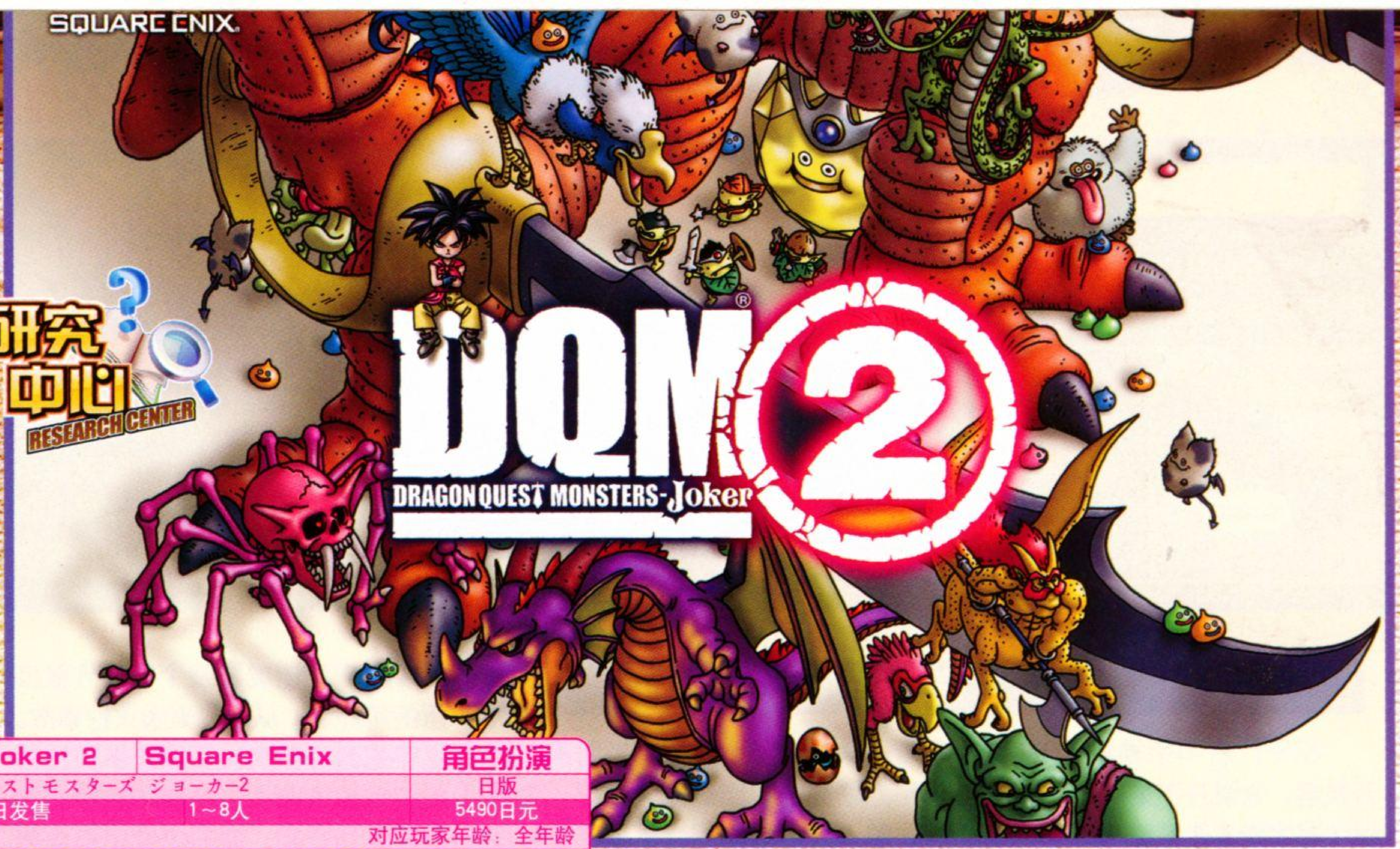
“我等将祖国舍弃，彼此舍弃了祖国，这个星球即变为一同。在那里所谓国家、思想、意识形态，一切皆无。需要我们的地方 我们就为之战斗，不为国家也不为政府。我们被需要，所以战斗，我们还会成为不受欢迎者的“抑制力”，我们是“无界之师”。时代决定我们为何而战，花钱就能买我们战斗。如果是时代所需，我们也许会参与各种革命和犯罪，甚至帮助恐怖分子。没错！我们会堕入地狱！但是我们除此之外还有其他容身之地吗？这里对我们来说是独一无二的家，即是天堂，亦是地狱——这就是我们的“世外天堂”！”

在之前的《MGS》故事中，大首领作为蛇的“父亲”扮演着一个战争化身的角色，从某种意义上可以说是一个负面角色。但是《MGS3》和本作的故事将大首领的意志传达给了我们，我们能站在大首领的立场了解到大首领的决意是那个时代、那个环境下，作为一个和平探索者的最终选择。

重要年表

1974 年 11 月 24 日	美苏第二次限制战略武器会议（SALT II）框架达成一致。两国可保有核战略搬运系统 2400 架。其中 MIRV（洲际弹道导弹及潜射导弹多弹头运载工具）1320 架。
1974 年 12 月	日本主张非核三原则的前首相佐藤获得诺贝尔和平奖。
1974 年 12 月	尼加拉瓜，FSLN（桑地诺民族解放战线）攻入索莫查派高官官邸，解救 14 名政治犯，作为反索摩查政权的中坚力量被承认。
1975 年 3 月	前哥斯达黎加总统费加雷思承认和 CIA 的合作关系。
1975 年 4 月 30 日	胡志明战役，西贡陷落，南北越南统一。
1975 年 7 月 17 日	联盟号 19 号、阿波罗 18 号轨道上实现对接。美苏第一次共同宇宙空间和平利用实验成功。
1979 年 7 月 19 日	FSLN 武装暴动，索莫查总统流亡。“尼加拉瓜革命”成功。
1979 年 12 月 24 日	苏联进攻阿富汗。
1980 年	修的第一子诞生，名为 HAL。哥斯达黎加国连和平大学创立。
1983 年 11 月 17 日	总统蒙海拒绝美军建立军事基地，哥斯达黎加宣布“永久中立”。
1985 年 3 月	苏联戈尔巴乔夫政权诞生。
1989 年 11 月 9 日	柏林墙倒塌，东西德国统一。
1994 年	巴拿马，哥斯达黎加政府接受提议，废除军队。
1995 年	大首领，世外天堂武装暴动。

截止小九完成这篇研究，《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》（以下简称《DQMJ2》）的游戏时间才刚满100小时，要想达成全怪物收集还尚需时日。配合怪物是非常庞大的工程，就好比用一砖一瓦最终砌成摩天大楼，玩家需要的是耐心与技巧，希望本篇研究能带给大家一些参考。



文 九兵卫
美编 NINA

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2		日版
2010年4月28日发售	1～8人	5490日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关后要素

准备工作

主线流程通关后，本作的故事还远远没有结束。调查飞艇仓库内的木箱，主角发现阿罗玛也跟随众人潜入到小岛上，为了寻找传说中的真GP大赛，她再次向主角发出了挑战。来到船长室汇报情况，船长会让主角再次前往斗技场。在那里，鼹鼠王确认了真GP大赛的存在，在此之前，主角还必须前往遗迹地下找到斗神，说明来意后它会为主角的劝诱戒指开启新的能力，这样玩家就能配合或者捕捉3格的巨大怪物了，真正的冒险也从此拉开帷幕——

飞艇中的变化

①船长室的史莱姆，和它对话便能休息至夜晚或者天亮，玩家通过这个方法可以切换白昼与黑夜；
②大厅内的迷散金属史莱姆，玩家可以从它那里直接买到金属券“メタルチケット”，但价格是惊人的10000G，所以不推荐玩家购买；
③船长室中最后的红色宝箱可以打开了，里面有里脊肉“しもふりにく”，战斗中使用可以提升10%的怪物捕获成功率。

再战斗神

有了新的怪物同伴并提神能力后，玩家可以来到遗迹地下再次挑战斗神レオソード。第二次交手，斗神会解放真正的实力。不过话虽如此，这场战斗的难度也不会主线流程中的最终战难太多。每回合行动两次、暗属性的全体攻击，除此之外斗神并没有威力太大的招式，获胜很轻松。

魔界制霸

再次打败斗神，主角的实力得到认可，于是它打开身后魔界之门，委托玩家前去征服最后的邪魔オムド・ロレス。魔界的地图大但结构简单，不容易迷路，但要注意地板上随机出现的紫色漩涡，一旦陷入其中就会坠落到魔界下层，强制回来入口重新来过。该迷宫攻略的目标是首先将各个区域的红色水晶破坏，共4个，玩家按照以下地图中标识的位置一一破坏即可。水晶全部被破坏后，回到魔界最初的圆形大厅，从中间的传送门进入迷宫内部。

魔界的内部区域类似一座机械塔，调查拉闸使得齿轮停止运转，这样就能出现新的道路。来到机械塔的最深处，这里有传送点和恢复点，从楼梯下去便能挑战本作的最强敌人——オムド・ロレス。

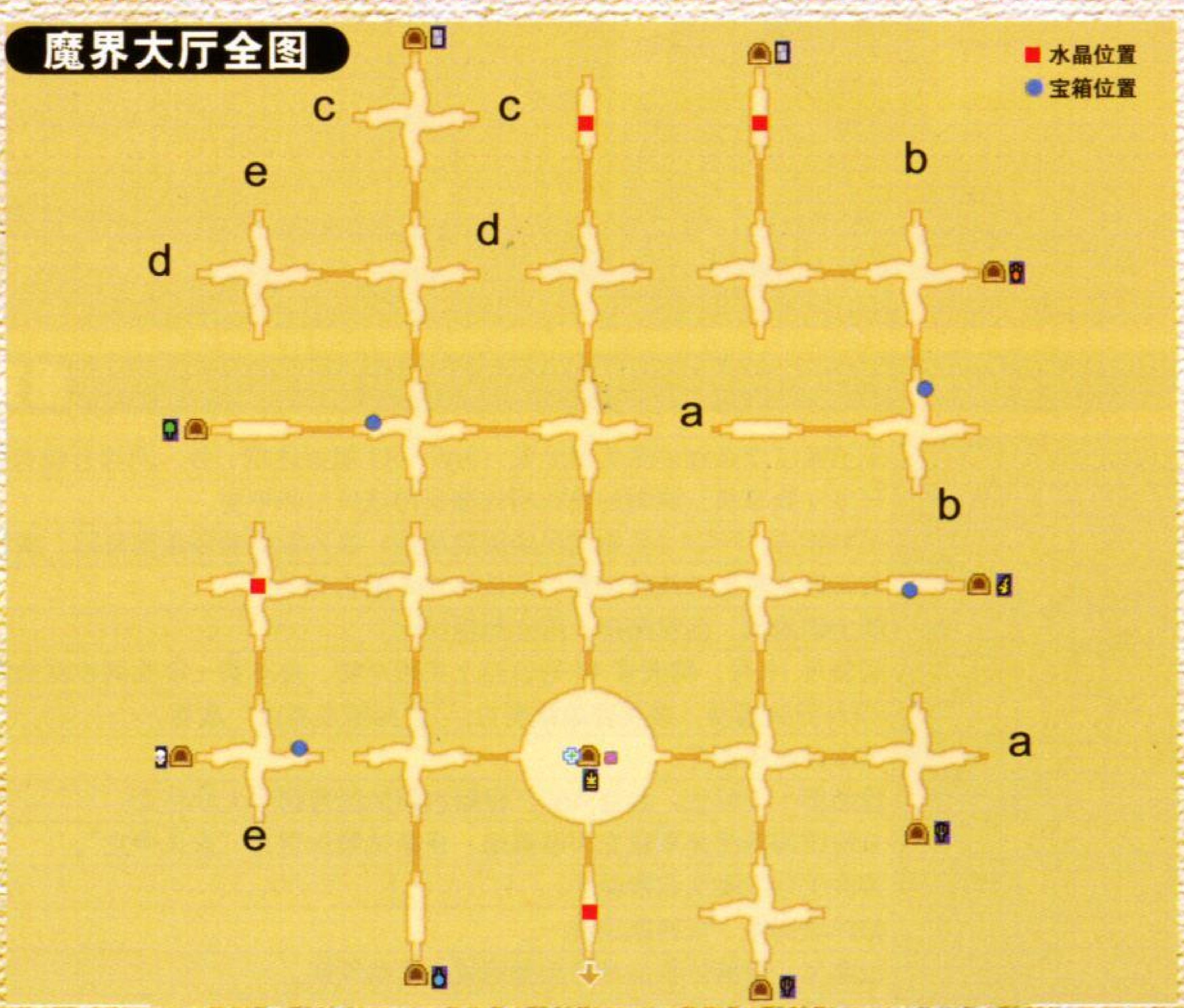
BOSS

オムド・ロレス

オムド・ロレス不愧为本作的隐藏BOSS，光是体型就大得惊人，即使是独眼巨人这样的大块头，站在它的面前也只是一个小不点(笑)。オムド・ロレス的HP很高，速杀基本不可能。要想防御BOSS伤害值巨大的全体“吹息”系攻击，最佳的方法就是使用“フバーハ”以及“スクルト”等辅助魔法，同等效果的道具“フバーハボトル”或者“バイキルミン”也可以直接在飞艇的商店买到。另外，BOSS使用减防或者有利效果反转的魔法时，使用“だいまどうのコイン”（商店有售）就能完全无视。

战斗胜利后得到最强法杖“王のしゃくじょう”，再回到斗神还能获得额外的奖励——最强剑“圣剑レオソード”。

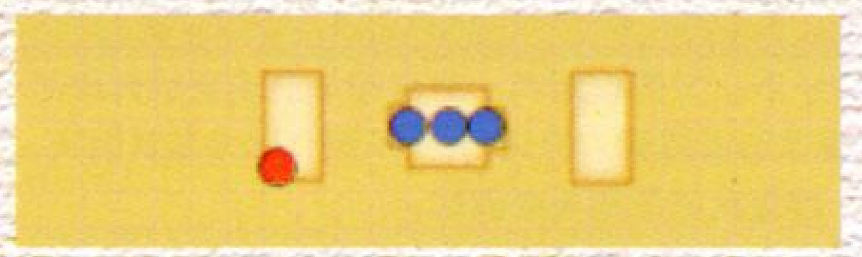
魔界大厅全图



©2010 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©KOICHI SUGIYAMA

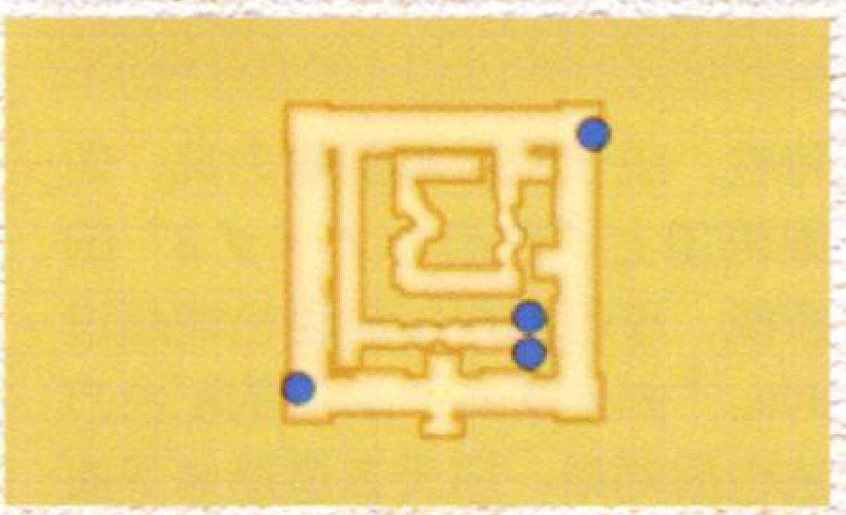
魔界大厅怪物组合（随机出现其中一种）
アルゴリザード、アルゴングレート、メタルドラゴン、グレイトドラゴン、ドラゴンブッシュ、メタルキング、ダースドラゴン
ヘルホーネット、キラーパンサー、はぐれメタル、かぶとこぞう、コングヘッド、ワニバーン、ローズバトラー
スライム、はぐれメタル、ダークナイト、バブルキング、もりもりスライム、スライムタワー、メタルカイザー
はぐれメタル、モーモン、ピンクモーモン、バズズ、アンクルホーン、かくとうパンサー、タンピラムーチョ、アトラス
くさった死体、エビルスピリッツ、あくまのめだま、ナイトキング
おどるほうせき、うごくせきぞう、キラーマシン、オバケキャンドル、パペットこぞう

魔界底层



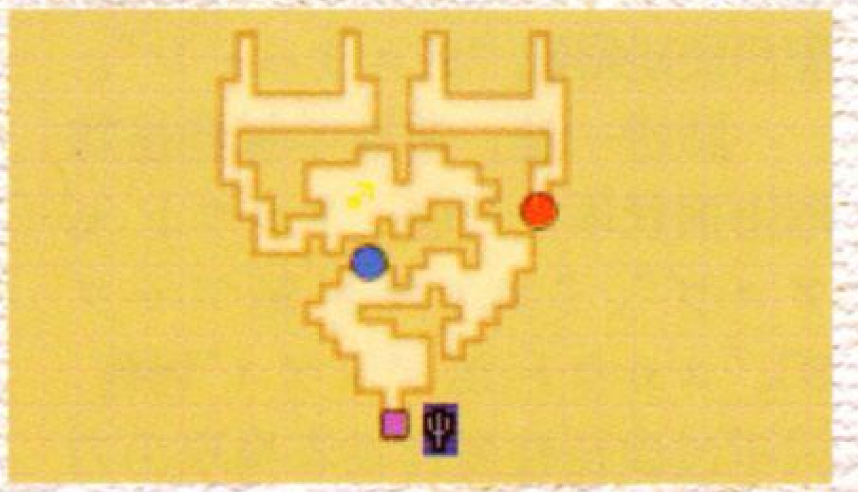
怪物组合（随机出现其中一种）
おどるほうせき、うごくせきぞう、キラーマシン、スーパーキラーマシン
ベビーサタン、ボストロール、ゲモン

魔界内部（机械塔）



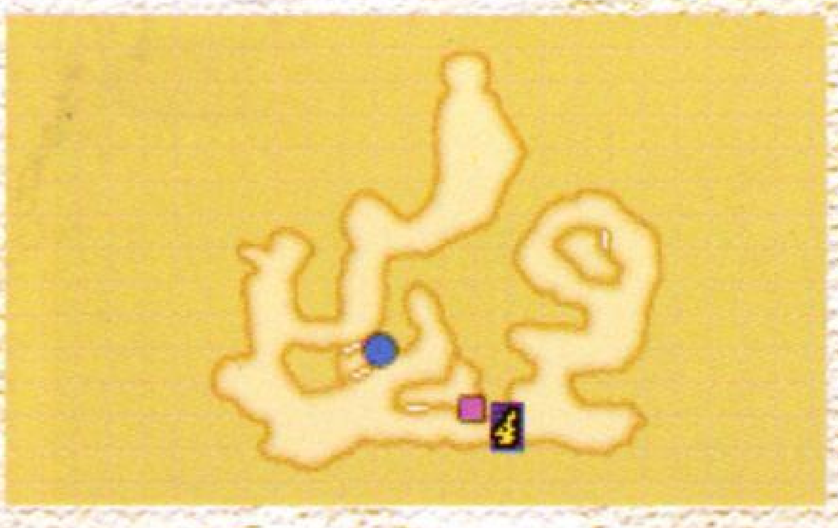
怪物组合	
白天	はぐれメタル、ソードファントム、ミミック、キラーアーマー
夜晚	バトルレックス、ドラゴスライム、はぐれメタル、ミミック

恶魔之间



怪物组合
ダークスライム、ダークナイト、じごくのアドンナ

龙之间

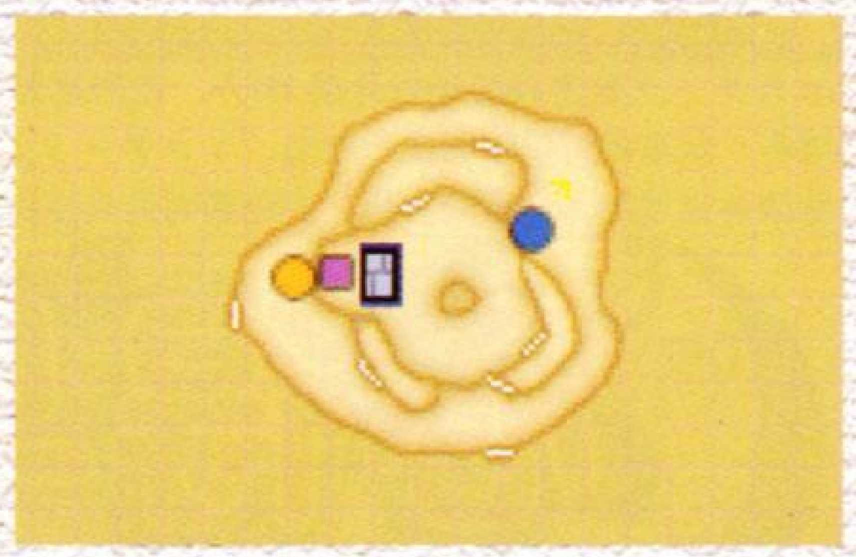


怪物组合
スライムつむり、とつげきうお、マリンデュエル

魔兽之间

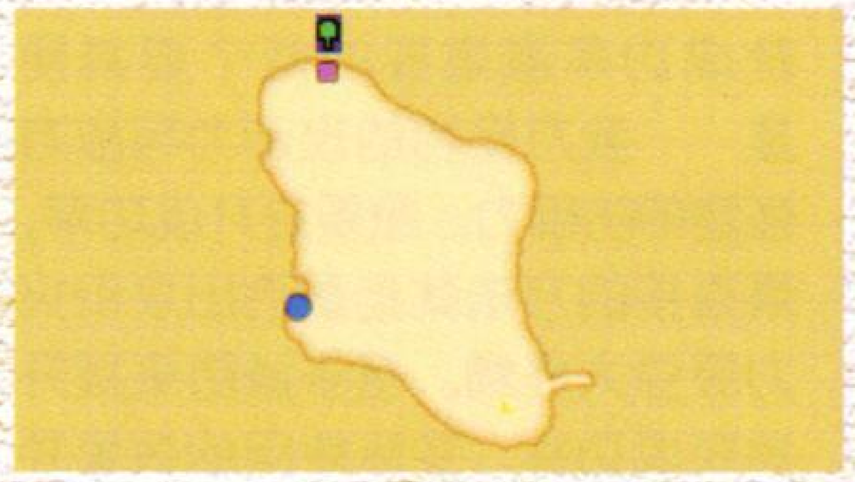
怪物组合
おおきづち、アルミラージ、アサシンブロス

物质之间



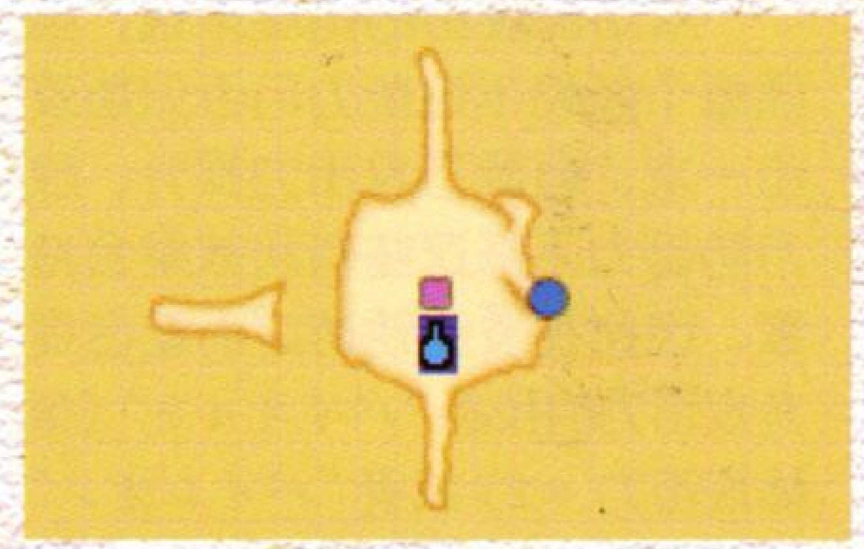
怪物组合
キングレオ

自然之间



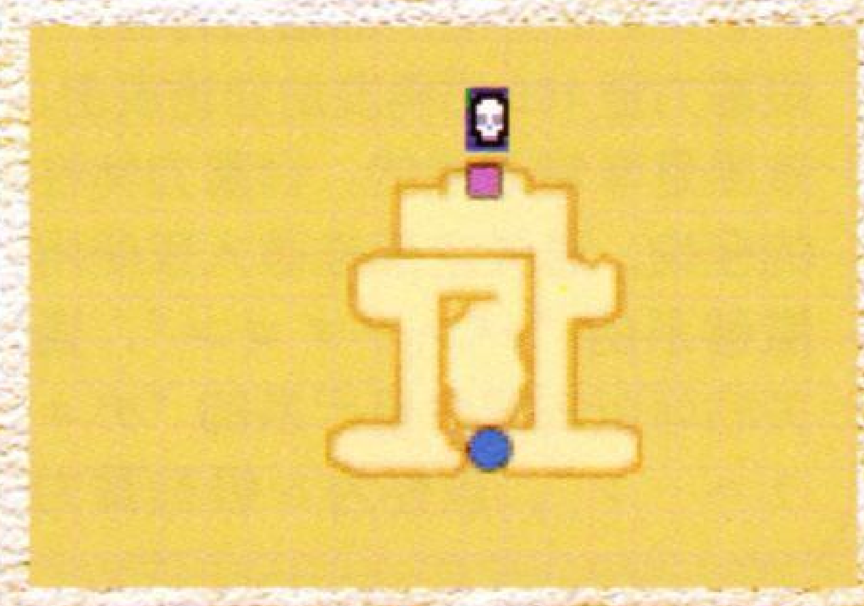
怪物组合
スラキャンサー

史莱姆之间



怪物组合
ヘルホーネット、はさみくわがた、ローズダンス

丧尸之间



怪物组合
バトルレックス、ガーゴイル、デスソシスト

光之地

击败オムド・ロレス最大的意义在于，由魔界通往练级天堂——光之地（光あふれる地）的入口也会随之开启。进入光之地的方法如下：调查魔界大厅正中央传送门右侧的红色石碑；得到石碑提示（每次进入魔界随机），确定光之地入口所在的系别（头像）房间；由魔界前往对应怪物系别的房间深处，调查该区域的红色石碑，这样就可以被传送至光之地。

光之地的敌人以金属王史莱姆和迷散金属史莱姆为主，其中每只金属王史莱姆的经验值在10万左右。由于光之地限时20分钟，其间玩家无法存档，所以为了提高效率，建议玩家使用技能“ステルス”悄悄接近金属王。既然能进入光之地，玩家的怪物攻击力理应不低，300以上的攻击力较容易对迷散金属造成致命一击，如果有600以上的攻击力，即使是金属王也逃不出玩家的手心。

真 GP 大赛

前面提到过，在游戏本篇的GP大赛之外还有更强的真GP大赛等着玩家。同样是在竞技场与鼹鼠王对话，选择“はい”直接进入战斗。真GP大赛分为两场：第一场的对手依次是ピスカ、ホーガン以及キストーラ，他们所携带的怪物虽然貌不惊人，但能力都很强；第二场的对手是船长セブンス以及阿罗玛（アロマ），船长的参赛怪物为“あんこくの魔神”，每回合行动两次，招式均为全体攻击。至于阿罗玛，她的怪物也来路不小，其中“ガルマッゾ”更是堪称本作最难配合的怪物。真GP大赛获胜后，斗技场左侧的区域开放，玩家可以反复挑战阿罗玛，每次胜利时她都会将一些强力怪物的配合方法传授给主角。

海盗船长事件

从大地图进入下雨的场景（海岸的场景只要雾天即可），玩家就有一定概率遇到海盗船长クロウ并触发战斗。船长的实力不强，惟一的特别之处只是雨天会回复HP。通关之前，玩家最多只能与船长以及他的手下战斗三次；通关后来到斗技场与门口左侧的鼹鼠对话两次，可以得到道具“サイドワインダー”，此时重复之前的步骤，玩家还能再和船长战斗两次，第五次战胜它之后，海盗船长便会成为同伴。提醒大家的是，船长“キャプテン・クロウ”是配合出最强怪物的必要素材，只能通过以上方法加入，并且每个存档只能加入一次，如果还有其他的需要，那就只能通过通信交换获得了。

神兽事件

和幽灵船长事件类似，雨天从大地图进入不同场景的特定区域，玩家会找到一种圆形的传送门，进入该门后就能向前作中各个形态的神兽发起挑战。神兽传送门是有一定几率出现的，判断是否出现传送门只要看当前区域是否没有杂兵即可（推荐大家在遗迹、海岸以及密林这几个场景刷新）。与神兽的战斗需要触发四次，难度递升，获胜后能依次得到“エースの证”、“ジャックの证”、“クィーンの证”以及“キングの证”。四次获胜后，来到最初的飞船场景，在地图最左侧的斜坡上便能找到神兽“スペディオ”并让其加入。

全部神兽传送门的所在地点	
密林	终盘传送点对面的高台上。
平原	进入终盘传送点上方的区域，神兽传送门在该区域右上角的草丛中。
雪山	从终盘传送点正下方的出口原路返回，神兽传送门在该区域右上方的死角内。
断崖	断崖山顶 BOSS 战场景右下方出口的隐藏区域内。
海岸	从出发地点进入左侧的山洞，神兽传送门在该区域左侧出口上方附近的通道内。
遗迹	从出发地点进入台阶首层的蓝色隐藏门扉，神兽传送门在该区域最深处的房间。

GJ 事件

斗技场左侧的怪物研究所内不仅可以进行劝诱测试（具体内容已于上期攻略中介绍），当玩家获得真 GP 大赛的胜利后，还能来到这里找到 GJ 老爷子的幽灵。和“他”对话后，前往各个场景就有一定几率找到 GJ 的本体。他出现的位置均在每个场景的终盘传送点附近，特征依然是该场景内不会出现其他杂兵。GJ 与主角进行对话发生战斗，胜利后选择“イケイケコレクション”或者“无敌コレクション”可以领取不同的怪物同伴奖励。其中“イケイケコレクション”对应“メタルスライム”、“プチット族”、“强スライム”中的任意一只，而“无敌コレクション”对应“死神きぞく”、“ゴールデンゴーレム”、“キングレオ”中的任意一只。与 GJ 交手的前五次对手是固定的，第六次以后则重复第五次的对手。特别提示大家，在 GJ 的怪物身上可以偷到一些珍稀的“证”以及“种”。

巨大怪捕获计划

通关后，斗神为主角开启捕获巨大怪的能力，此时再回到每个场景发生 BOSS 战的区域，玩家就能重新与这些强敌展开战斗。不过，战斗的意义不在于胜利，而是在于将它们生擒。其中获得密林“タイラントワーム”、平原“ウイングタイガー”、雪山“ブオーン ”以及断崖“レティス ”，玩家还可以将这四头怪物四体合一并得到霸气十足的八岐大蛇“やまたのおろち”。只要被用作材料配合掉，这些巨大怪还会在原来的地点重新出现。下面分别为大家介绍这些怪物的具体捕获方法。

地点	怪物
密林	タイラントワーム
	夜晚前往密林，从终盘传送点进入正上方的山洞，也就是流程中与 BOSS 战斗的地方。进入山洞会发现大蚯蚓正在睡觉，走到它的嘴边并跳进去，BOSS 便会被吵醒。此时切入战斗就可以捕获。
平原	ウイングタイガー
	白天前往平原，从终盘传送点进入上方的区域，走到有鼹鼠看管的山洞门口，说明来意后它就会放行，而 BOSS 正是睡在该山洞内。进入山洞最好避免与爆炸岩的战斗，以免惊醒 BOSS。悄悄地绕到 BOSS 的身后，玩家先要与 BOSS 的尾巴战斗（不可捕获），胜利后才能与其本体交手，此时可以捕获。
断崖	レティス
	在断崖最后一个场景，也就是流程中与 BOSS 战斗的平台上，只要靠近鸟蛋就能引来神鸟レティス，进入战斗后可以直接捕获。
海岸	オセアーノン
	和流程中一样，从终盘传送点来到洞窟最下方的场景，直接与大章鱼的本体交战就可以将其捕获，路上的触手可以不予理睬。
断崖	エスターク
	エスターク是主线流程以外的 BOSS，在断崖终盘传送点上方的洞窟内，走到最下层调查被封印的岩石，玩家就可以和它决一胜负。エスターク无法通过劝诱捕获，但只要在 10 回合以内将其消灭，它就会自动加入玩家的队伍。要想顺利达成该目标，建议玩家后期再来尝试。

心得与技巧

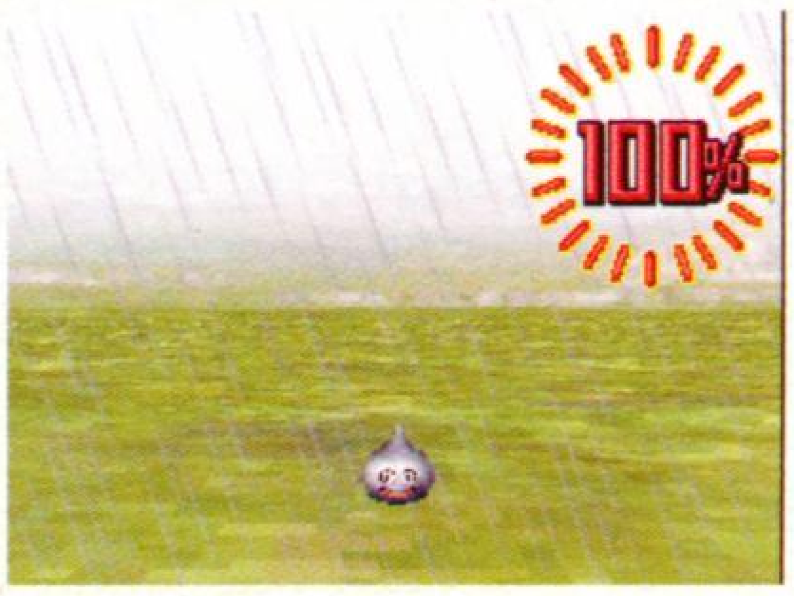
捕获

与前作一样，决定战斗中捕获成功率最重要的两个要素便是——我方怪物的攻击力与敌方怪物的防御力。想要提升成功率，最直接的方法就是配合出攻击火力更强大怪物。至于减防来提升捕获成功率，实际使用的效果并不理想，加上减防本身对于敌人就并非百分百成功，且容易造成误伤，所以此方法不推荐。

从劝诱攻击的角度来说，虽然每个怪物不论能力与否只能攻击一次，但我方攻击力提升、敌方防御力下降这些有利效果会持续，因此在发动劝诱之前配合提升攻击力的技能“バイキルト”（单体攻击力 ×2）或者“バイシオン”（全体攻击力 ×1.5）将更加事半功倍。

从怪物本身的能力来说，光是攻击力高还不够，最好是有“テンションアップ”的蓄力特性。4 段蓄力至 100 后再发动劝诱攻击，效果是非常理想的。有蓄力特性的怪物，通关之前推荐大家使用魔兽系的“バッファロン”，通关后可以去配合丧尸系的“デュラハーン”，该怪为 S 级有蓄力特性，成长快且基础能力高，如果再加上“攻击力アップ 3”的技能，攻击力可以很轻松地超过 600。“デュラハーン”的配合方法也很简单：白天去遗迹地下捕捉黑暗史莱姆骑士“ダークナイト”，夜晚去遗迹地下捕捉骷髅骑士“ボーンナイト”，两者合成死神贵族“死神きぞく”；这时再去遗迹（夜晚）捉一只亡灵剑士“ぼうれいけんし”，将死神贵族与之配合便能得到“デュラハーン”。

顺带一提，游戏中某些怪物附带捕获率上升的“スカウト %アップ”、“スカウト %アップ S”、“スカウト %アップ +”特性，只不过该特性受怪物本身攻击力影响比较大，加之持有这类特性的怪物很少，因此实用度仍然不如具备蓄力特性的怪物。

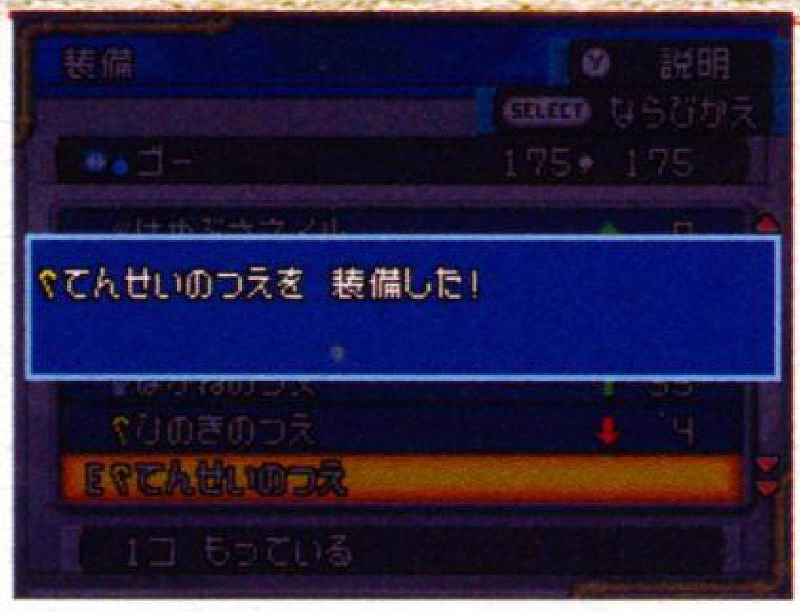


技能

说到技能，相信玩家都有自己的偏爱。通常到后期，S 级以及 SS 级的敌人基本都有自己专属的技能，使用效果极为华丽。但同时，提升攻击力、防御力和魔法攻击力的“能力アップ”系技能也是必不可少的。“能力アップ”系技能等级提升的条件是父母任意一方将该技能前一等级达成 MASTER（出星号），或者父母均持有该技能，且习得点数累加后与 MASTER 相当。

如果玩家需要对怪物的技能进行调整，配合时能不改变怪

物种类的转生之杖“てんせいの杖”就必不可少。这把杖在流程进行到断崖 BOSS 战时，可以从山顶右下方隐藏区域的宝箱中取得。它的使用方法很简单，只要配合之前将其装备在怪物身上就行，可反复使用。转生之杖同样可以用于提升怪物的 RANK+ 等 级，原理是一样的。



练级

要想变得最强，练级自然免不了。通关之前最佳的练级地点是金属地带，该场景内全部为金属史莱姆和迷散金属，要想进入这里，使用金属券“メタルチケット”然后回到大地图选择“???”的地点即可。进入金属地带同样有时间限制，通关后该时间限制会变长。

另外，金属券“メタルチケット”在遗迹中的金属猎人“メタルハンター”身上掉落几率很大，有需要可以去刷。

通关后的练级圣地前面就已经提到了，那就是光之地，这里顺带再介绍一下秒杀金属怪的方法。金属系敌人的防御力和敏捷很高，众所周知的蓄力或者金属斩（メタル斩）肯定是有效的，但这些攻击方式依然很大的不确定因素，只能靠运气练级，不能实现“流水线”操作。高效的作战思路则是提升基本攻击力，多用两动甚至三动怪物，这样才能确保秒杀金属怪。

配合

本作的最大乐趣既不是战斗也并非迷宫探索，而是配合出更加强大的怪物。通关前后，利用遗迹内的石像“ゴーレム”为主加上其他素材可以配合出 S 级的“バベルボブル”，利用金属猎人“メタルハンター”可以配合出非常好用的杀人机器 2“キラーマシン 2”，两者继续向上叠加可以配合出 SS 级的超级杀人机器“スーパーキラーマシン”；而在遗迹地下，“キラーアーマー”、“ソードファントム”等等也是用来配合的绝佳素材，实力足够的话，玩家甚至还能捉到“魔王の使い”、“ギガンテス”、“グレイトドラゴン”这些珍稀素材。

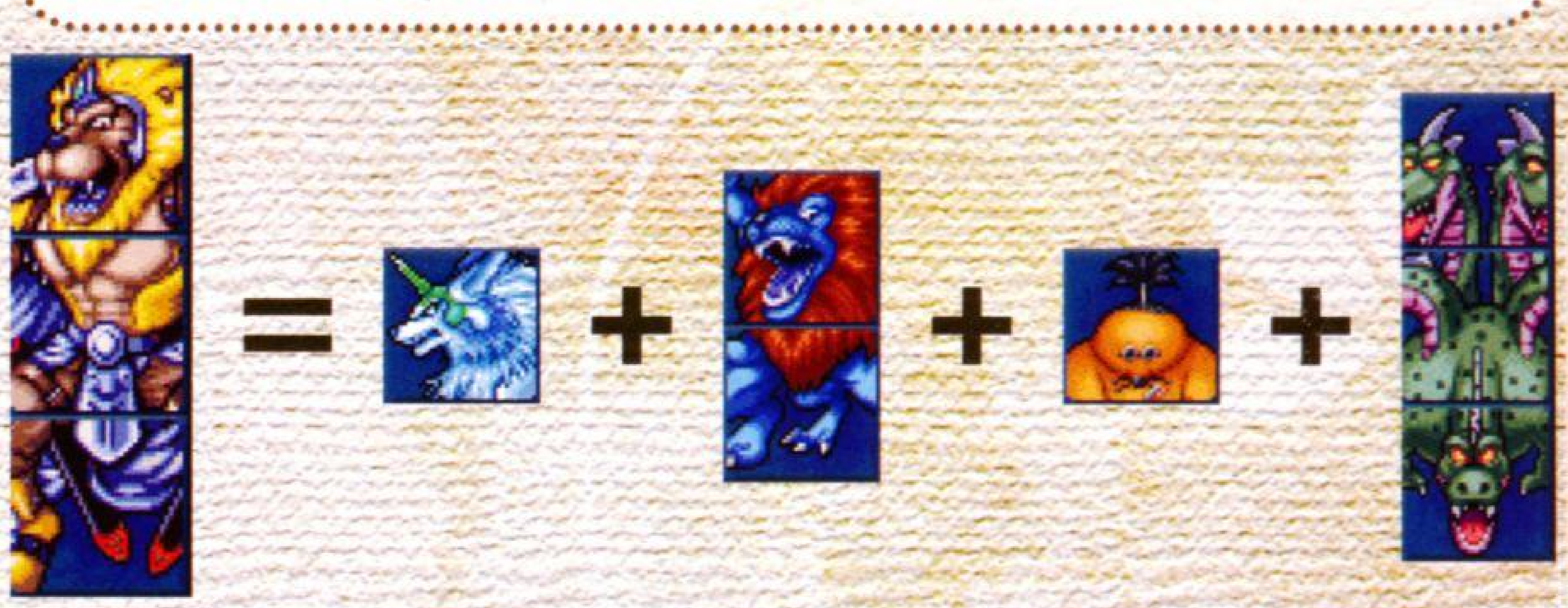
通关后进入魔界，这里的敌人分不同的系别随机出现，基本都是 A 级和 S 级的高级怪物，玩家就靠它们来组建强大的怪物帝国吧！

关于金属怪

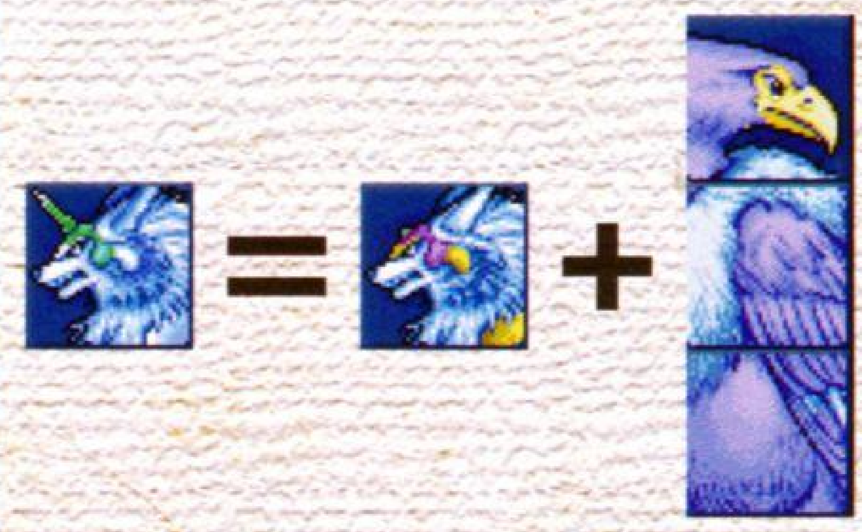
黄金史莱姆等金属系怪物永远是很多老玩家心驰神往的，但配合的门槛却很高，难度在于金属系怪物不容易捕获。不过大家千万别就此盖棺定论，因为本作为这部分玩家贴心地留下了一个小小机会：密林和平原这两个游戏初期的场景，也有史莱姆的存在（地图上可见），这些史莱姆别看经验值不高，但捕捉起来却非常轻松。即便玩家的怪物只有 400 左右的攻击力，也能以 50% 以上的几率劝诱成功，相当方便。推荐大家去刷平原的那只史莱姆，不管白天黑夜（除了下雨），玩家一进入平原的场景就能看见它，捉完后退回世界地图再重新进来，还可以继续刷……

最强怪物配合简图

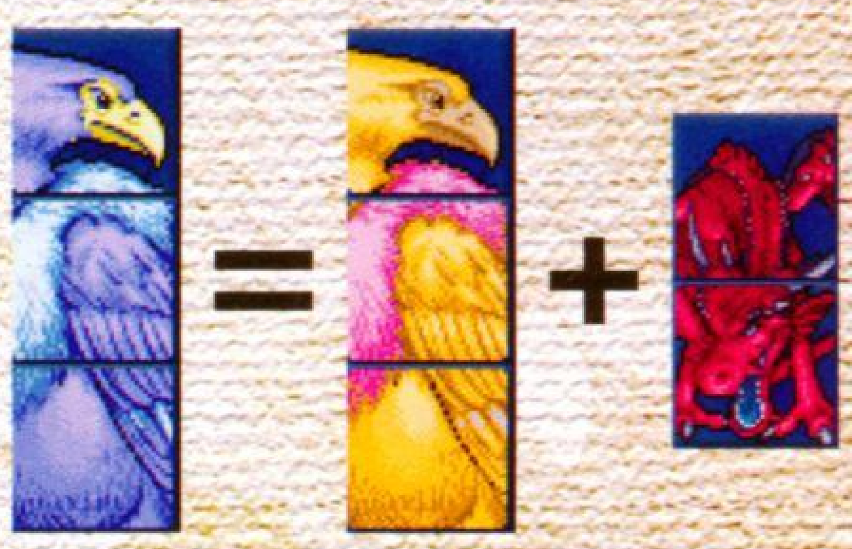
本作中最难配合的怪物，是 309 号 MASTER 龙“マスタ十ドラゴン”以及排名 310 号的“斗神レオソード”。上期攻略中我们已经为大家列出了全怪物的配合方法，为了让大家更直观地以最简路径得到最强怪物，这里通过图表的方式列出部分关键怪物的合成图。配合上期攻略中的表格，相信能节省大家不少时间。



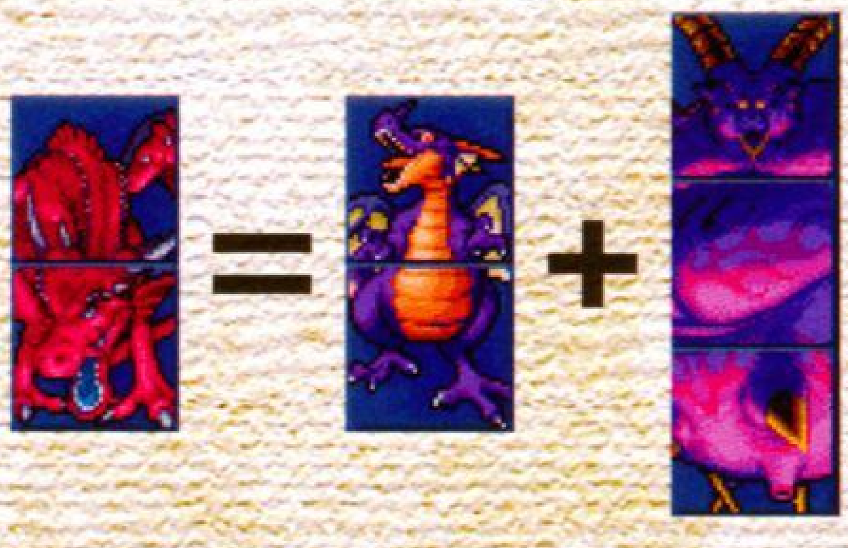
310【斗神レオソード】=308【JOKER】+227【キングレオ（魔界）】+247【ドン・モゲーラ】+279【やまたのおろち】



308【JOKER】=303【キングスペーディオ】+298【神鸟レティス】



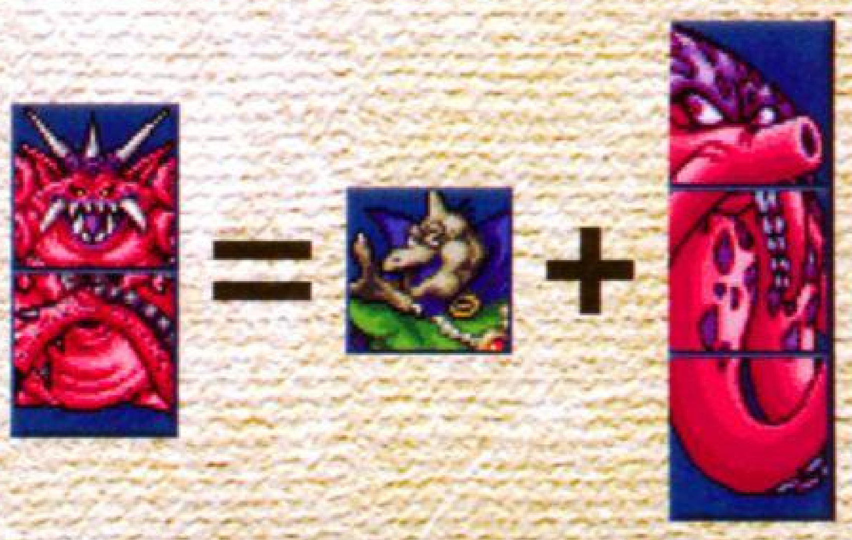
298【神鸟レティス】=236【レティス（断崖）】+297【龙神王】



297【龙神王】=273【龙王】+296【大魔王ラプソーン】

296【大魔王ラプソーン】=293【魔王ラプソーン】+284【大魔王ゾーマ】

293【魔王ラプソーン】=264【ドルマゲス】+277【魔王ミルドラース】



277【魔王ミルドラース】=257【バラモス】+263【オセアーノン（海岸）】

257【バラモス】=258【ハーゴン】+223【ゲモン（魔界）】

258【ハーゴン】=206【デュラン】+233【スカルスパイダー（魔界）】

247【ドン・モゲーラ】=011【いたずらもぐら（平原）】+011【いたずらもぐら（平原）】+249【おにこんぼう】+249【おにこんぼう】

249【おにこんぼう】= 189【ボストロール（密林）】+232【バズズ（魔界）】

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

假期将至，询问购机方面问题的人也多了起来，尤其是 X360。有一点需要提醒大家的是，据内部消息称，微软将有可能在 E3 上宣布 X360 降价。尽管只是美版，但肯定会波及全球，只是要多久还不好说。所以有条件早买早玩的人，就不要等了。如果你现在买回来也没什么时间玩，那不妨再观望一段时间。纱迦已经准备入一台美版 X360 了，当然玩成就的人不可以常理度之，大家可以无视他。毕竟光是近期的“荒野大舅叔”、“波斯猴子 5”就已经够玩一阵子了。

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1450 元
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	168 元
贴膜	PSP-3000 专用高清组膜	10 元
保护壳	北通中国风 PSP 保护水晶盒	48 元
总计		1676 元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评：作为国内游戏市场的提携者，PSP 在前两年的电玩销售中占据了极大的比例，不过随着 3000 型主机的发布，PSP 在国内的销售状况急转直下，虽然后来的 PSP-3000 有了不完美破解，但还是没能掀起太大的波澜。最近，PSP 6.20 系统的破解听起来又是风生水起，但实际上还是雷声大雨点小，玩家并没有看到什么成果，而现在这一轮的破解也陷入了一个不大不小的瓶颈期，综合看来，现在还无法断定 6.20 系统到底能不能破解，所以对于市面上的 6.20 系统主机，玩家在购买的时候还需要谨慎，虽然价格上比可破解的 PSP-3000 便宜了 300 多元，但如果只能做一个普通的 MP4，那这个价格可真就是暴殄天物了。而可破解的 PSP-3000，目前的存货状况也不乐观，据上游的供货商来看，现有的 5.03 系统 PSP 可破解主机存余已经不多，以目前的销售速度大概只能再维持 3～6 个月的时间，可以说现在的可破解 PSP-3000 真的是卖一台少一台了，不过得益于前段时间破解的迅猛发展，供货商现在也不敢贸然提高 3000 型主机的售价，以免破解传出把自己“套牢”，所以目前来看，现在购买可破解 PSP-3000 是一个非常好的时机，价格上 1450 元基本已是当前的底线，如果破解不利，这个价格只有越来越高，当然如果破解能在六七月份发布，那现在购买的主机就会有贬值的危险，不过能提前一两个月玩到《MGS PW》这样的大作，应该也没有什么遗憾吧。至于可破解的彩色系 PSP 主机，从现在的情况来看，可以断定 95% 都是翻新机，建议玩家只考虑黑白两种主流颜色主机，如果遇到彩色主机还有现货的商家，那必然是翻新机无疑了，要知道这段时间即便是黑色主机，也存在缺货的现象，玩家购机时需要谨慎。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机（可破解）	1450 元
PSP-3000 主机（不可破解）	1120 元
PSP go（不可破解）	1600 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（原装）	68 元
PSP-2K/3K 用 Hori 贴膜（组装）	10 元
PSP go 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
4GB 高速 MARK2 组棒	88 元
8GB 高速 MARK2 组棒	128 元
8GB 极速 HG 组棒	138 元
16GB 高速 MARK2 组棒	238 元
PSP-2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP-2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP-2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi 主机（行货）	1198 元
烧录卡	黄金版 DSTTi	48 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡(行货)	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	18 元
保护包	北通中国风炫彩 NDSI 保护水晶盒	68 元
总计		1420 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评：要说近段时间价格最稳定的主机，那非任天堂的 NDS 莫属了，除了 NDSL 在 1000 元以下的之外，其余两种主流主机 NDSi 和 NDSi LL 的报价分别是 1200 元和 1450 元，没有什么变化，对于 NDSL 主机，目前不推荐玩家购买，因为任天堂早已对 NDSL 实施了停产，所以现在市面上所谓的全新 NDSL 主机实质上都是翻新机，虽然看起来价格便宜，但是主机的质量根本不能保证，如果遇到机龄较长的翻新机，说不定买来没几天就会出现不小的问题，而且组装的外壳断轴现象也要比原装壳高出好几倍，所以万不得已的情况下尽量不要选择购买 NDSL。至于 NDSi 主机，必然还是以行货的 NDSi 作为首选，神游在这两个月不但发布了两种新颜色：粉红和天蓝让玩家选择，而且还在最近一段时间举行了 iQue 试玩会，这在国内的游戏市场还是首见的，由此可以看出神游对国内市场的信心。对于比较喜欢 NDSi LL 的玩家，现在可以考虑更为便宜的美版 NDSi XL，规格和日版的 NDSi LL 是一样的，只不过名称不一样，不过因为世博的关系，机器的到货状况各有不同，建议玩家到市场问一下，一般是比日版主机便宜 50～100 元左右。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（行货）	1198 元
NDSi 主机（日版）	1250 元
NDSi LL 主机（日版）	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜（组装）	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜（组装）	30 元
黄金 DSTTi（1.4）	48 元
EZVi 简装版（1.4）	98 元
Hyper-R4i（1.4）	68 元
M3i Zero（1.4）	168 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	88 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	138 元
金士顿 16GB TF 卡（行货）	318 元

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2360 元
线材	索尼原装 HDMI 线	120 元
总计		2480 元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：虽然前段时间 PS3 即将被破解的消息传得沸沸扬扬，但直到现在 PS3 主机的破解依旧未能出现实际性的进展，当然这并不是说 PS3 目前的破解不成功，只不过从玩家的角度来看，一个暂时不能运行破解 ISO 镜像的游戏主机不能被称为一个完全破解的主机，所以在接下来的这段时间内，PS3 的破解工作还将会继续，不过在主机未被完美破解之前，国内 PS3 的价格想必不会有太大变动了。不过一个值得注意的问题是，上个月的全美 PS3 缺货率达到了 80%，索尼现在已经单方面降低了 PS3 的出货量，这可能是新一轮价格大战的前兆，因为索尼已经在北美出货了 40 纳米制程工艺的新型主机，这种新型的 PS3 主机编号为“CECH-2101A”，它采用了新的 RSX 图形芯片，并改为 40 纳米的制程工艺，相比于之前的 65 纳米制程主机来说，新主机的显卡芯片体积更小，更加省电，而且发热量也比以往有明显的降低，当然最重要的是随着新芯片启用，PS3 的主机成本也相对降低了不少，这就是索尼有可能会打价格战原因。毕竟现在 E3 当前，索尼对主机的出货量进行了控制，再加上新类型主机的上市，这难免会让人联想到索尼将在 E3 展上公布 PS3 降价的事实，当然这也是从现有角度所考虑，所以玩家在这段时间不妨继续观望主机的破解进度和主机的价格走向，至少从目前来说，PS3 再次降价再是十分可能的，配合九月份即将发布的 PS Move，索尼很可能推出便宜的套装主机组合，所以建议玩家等过了 E3 之后，再考虑 PS3 主机的购买时间，这样有一个充足的判断是最为合理的选择，当然，如果你对 PS3 降价并不感兴趣，那么也可以直接购买港版主机享受 PS3 的乐趣，目前大部分 PS3 游戏都有了小幅的降价，玩家可以选择性的进行购买。

▲新版 PS3 使用了能耗更低的 40 纳米制程 GPU。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2360 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2580 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii 主机（韩版，纯软改）	1300 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	北通 WII 色差线	40 元
总计		1720 元
近期推荐购入指数		8

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评：自从新版的 Wii 主机遭遇光驱不能破解的问题之后，Wii 主机的价格就呈直线上升的状态，而随之带来的问题是，玩家购买率的减少，原先大部分资金拮据或者是对体感游戏有兴趣的玩家，都会把 Wii 作为自己迈入次世代的首选目标，不过后来随着价格的大幅提高，Wii 的销量就越来越少，玩家不买账，于是商家又一次把主机的价格调回相对原始的价位，以目前 Wii 主机的售价来看，可玩游戏不带硬盘的软改主机只有 1300 元左右，而更换光驱主板的机器也已经回落到了 1600 元左右，相信这对于玩家来说应该是个不错的消息，现在购买 Wii 依旧推荐硬盘版的纯软改主机，这样的主机价格合理而且商家也有一定的利润空间，不会在配件上做太多手脚，比较适合新手购买，而且现在主机价格也基本是利润的底线，此外期待 Wii 主机的光驱被再度破解，价格再次大幅降低的玩家目前也要注意了，因为任天堂对目前 WiiWare 游戏的七成盗版率十分不满意，所以已经表明了要封杀盗版的坚决态度，想要期待任天堂的主机被再次破解几乎是不太可能了，所以秉着早买早享受的消费理念，还是建议这部分玩家在这段时间把 Wii 主机的购入计划提上日程吧。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，纯软改）	1300 元
Wii 主机（韩版，换光驱）	1600 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	280 元

市场报价信息更新截至 2010 年 5 月 25 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格	
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》(正版，同捆Wii平衡板)	580元
《Wii Fit》(高仿Wii平衡板)	380元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360主机（日版，A）	1650元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	HDMI线（1.3A）	50元
硬盘	行货120GB套装	400元
风扇	后挂双通道	68元
总计		2168元
近期推荐购入指数		10

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：X360依旧维持了前段时间的低价态势，日版主机的报价已经接近一台可破解PSP主机的报价了，即便是搭配上一块大容量硬盘，一套X360的价格也只有2000元左右，可谓十分的划算，所以对于玩家来说，现在的X360很适合购买。可能有玩家会担心微软会在E3上发布超薄版X360，届时厚版的X360就不得不走入历史的殿堂，不过从经验上看，新主机的破解很可能是个难题，而且超薄版主机还可能因为体积的减小，在散热方面重蹈之前的悲剧，相比之下现在的X360工艺已经改进得十分出色，从商家的反映来看，基本今年出售的双65nm主机都没有三红问题发生，再加上现有主机的破解也已经十分成熟，玩家买回去就可以畅玩，所以顾忌超薄版X360的发售完全是杞人忧天了。而且微软下半年发售的Project Natal外设也有单独的零售版本，玩家不会因为先买主机就体验不到体感，不过149美元的售价（传闻）恐怕也不是所有玩家都想买的吧。

主机及主要周边参考价格	
X360主机（日版，A）	1650元
X360主机（港版，A）	1750元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
翻新120GB硬盘套装（实际80GB）	320元
行货120GB硬盘套装（实际160GB）	400元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
原装VGA线	220元
高仿VGA线	40元
原装色差线	180元
高仿色差线	30元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

专题导购

关注消费热点话题

平价享受！莱仕达平衡板

PXN—W9011
生产厂家：莱仕达
适用机种：Wii
内含物品：
平衡板 ×1
脚垫 ×4
说明书 ×1

前段时间《Wii Fit Plus》又在Wii玩家中掀起了一阵健身狂潮，其中加入的“中国功夫”小游戏更是深受国内玩家的喜欢。不过对于国内学生玩家而言，一套原版Wii Fit价格确实不便宜，而购买第三方的平衡板产品又怕质量不过关。国内著名电玩品牌莱仕达则看准了玩家的需求，推出了这款质量可靠、价格低廉的平衡板。

莱仕达平衡板包装依旧采用了品牌一贯的红黑色调，包装里除了平衡板、全中文说明手册，还附赠了4个脚垫。平衡板的“分量”还是很足的，不像市面上那些杂牌产品拿在手里轻飘飘的，这样不论单放在地上还是人站在上面，都能保证平衡板不会轻易晃动，对重心的捕捉也更加精确。莱仕达平衡板同样通过4节5号电池驱动，电池舱在板子的背面，舱内还有与Wii主机对码的按钮。第一次使用时放入电池后按下平衡板前面的开关，就需要同时按下Wii主机与板子的对码按钮进行蓝牙信号同步。同步完成后就可以配合《WiiFit Plus》等游戏进行使用。在实际游戏过程中，莱仕达平衡板精度表现出色，最大承受136公斤的重量，具备电池剩余电量侦测功能，完全不亚于官方原装产品的使用效果。最后要说的是产品附赠的后备脚垫，它可以套在平衡板底部的的四个支脚上，能够有效消除地面不平的问题，而且也能防止长期使用原支脚胶垫磨损后对家里地板造成划伤的问题。如果你还没给家中的Wii购买一款平衡板，不妨考虑一下这款功能可靠的国产平衡板。

实用技术

软硬兼施

@ 因为PS3目前尚未破解，所以正版游戏对于还是学生的我来说实在有些难以接受。听说PSN可以合购并且能让5个人下载，所以有些问题想请教一下。①什么是黑卡？如何判断账号是否是黑卡呢？②哪个服存在所谓的黑卡？港服？美服？日服？还是各个服都有黑卡。③如果不幸买到黑卡被BAN，那么被BAN是指PS3主机被BAN？还是所使用的帐号被BAN？④游戏使用主账号，下载使用副账号，如果被BAN会牵扯到主账号吗？[dedo_668]

①所谓的“黑卡”其实就是用自己的信用卡恶意透支或窃取他人的信用卡信息购买PSN点数的行为，目前没有相应的判断方法，但如果你在购买时看到卖家用相当低廉的价格将点数和某个帐号捆绑出售，那是“黑卡”的可能性就非常高。如果你想购买正经点卡，请务必让卖家出示点卡实物照片，这样会很保险。②理论上不同地区的信用卡都有可能出现恶意透支的情况，目前网络上黑卡比较集中的服务器主要是欧服和美服，港服次之，但并不绝对。③你所说的这两种情况在使用黑卡消费时都有可能出现，官方会根据情节的严重性先是限制黑卡绑定的PSN帐号登录，进而屏蔽主机的MAC地址，让主机上所有的帐户（包括正常帐户）都无法登陆PSN。④将两个帐号分开使用的情况仍然可以用上一个答案来解释，所以为了保证主机和帐号的安全，还是劝大家不要使用黑卡在PSN上进行消费。

@ 我的PSP-2000自从用了CTF主题后就只能手动连接USB，在主机设定里把“自动连接”打开后，就算用普通的主题也不行……曾经试过从M33-6刷回M33-4再刷回去还是没用，现在主要是用一些软件时必须得自动连USB，所以很头疼，拿去电玩店修理人员也看不出问题在哪，毕竟手动是可以正常连接的，现在我应该怎么办啊？[神的末裔]

无法自动连接USB的情况应该跟你的自制系统版本有关，建议你升级到目前最稳定的5.03 GEN-C再进行尝试，应该就能解决这个问题了。

@ 某天玩完游戏后由于忘记把游戏光盘取出来，直接用手柄关机，发现主机上的绿灯不停地闪烁，按面板上的出仓键也没有反应。最后不得已只好长按出仓键把碟退了出来，但主机上的绿灯仍旧不停地闪，过了几分钟后还是一样，没办法正常关机，只能使用主机背后的电源开关强制切断电源。第二天再玩PS3，还是没有把碟取出来，不过在关闭主机时（绿灯变为红灯前），却听到3声连续的嘀嘀声，请问这是系统还是硬件问题呢？有办法解决吗？[shadowfgs]

从你描述的情况来看，你应该是游戏仍在运行时就使用手柄进行关机操作，再加上此时可能恰好光驱正在读取光盘的数据，所以才会造成无法正常退出光盘，系统假死的情况。至于第二次的嘀嘀声则是系统发生错误并强制结束时的警告。目前你的主机应该不存在系统或硬件的问题，但以后玩完游戏后请务必先正常退出游戏再进行关机，不然长此以往重复相同的错误操作也有可能对主机造成无法预料的损伤。

@ 最近家里要换电视机，因为是老式石库门房子，不能换太大的，所以打算购入索尼BX205系列，用来玩玩PS3或者X360。请问小编KLV-32BX205和KLV-26BX205除了尺寸不同外，其他性能有什么区别吗？电视机自带的HDMI是否对应PS3或者X360？看产品说明中有这样一句“索尼的BRAVIA BX205系列液晶电视机支持接收1080p信号输入，但图像分辨率是WXGA(1366×768)”，这代表什么意思呢？这款电视能达到1080p的效果吗？[汪亦敏]

从官方公布的产品数据，KLV-32BX205和KLV-26BX205这两个型号除了屏幕尺寸不同外，其他接口和性能都是完全一样的，自带的HDMI接口可以连接PS3和X360。产品说明中最后强调的一点也是很多玩家容易混淆的地方，因为标准的1080p必须满足屏幕分辨率为1920×1080这个先决条件，而你所选择的这两个型号，屏幕的分辨率都只有1366×768，也就是说它们只能接收1080p的视频信号，再以1366×768的分辨率显示出现，用通俗一点的说法就是“兼容1080p”而不是“支持1080p”。

游戏进行时

实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

目前《MGS PW》的联机热潮依然没有退却，不仅仅是在PS3平台上联机，就算是国内的“盟区”上也有很多玩家联机。游戏的DLC第一弹也已经推出，是“真饭”的玩家可得赶紧行动起来了。

相信玩家群中的球迷也不少，世界杯即将开始，很多玩家或许早按奈不住心中的热情，每天总要和其他玩家共同切磋《FIFA》或《WE》，但可别忘了我们儿童时代的那部启蒙之作——《天使之翼》。无论是游戏的指令设计、各个队员的成长、令人热血沸腾的剧情与激昂的旋律等等，对于80后的我们来说，都是无法磨灭的印象啊！

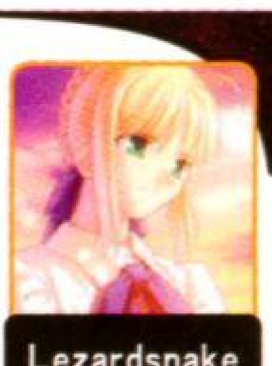
投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

钢之炼金术师 约定之日

既然约定好了，就必须做到！

原名	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 约束の日へ
机种	PSP
类型	角色扮演

正当动画《钢之炼金术师 FA》的剧情进入高潮阶段的时候，游戏《钢之炼金术师》也随之而来，想必各位《钢炼》Fans已经欢呼雀跃了吧。游戏从上作的动作游戏变身为角色扮演，剧情忠实原作动画的同时也有很多让玩家惊喜的内容，声优与人设也是动画的原班人马。各位喜欢《钢之炼金术师 FA》的玩家一定不要错过哦。



Lezardsnake
levelup.cn

系统介绍

游戏虽然官方定义为角色扮演，但是进行方式确是文字冒险和战略角色扮演相结合的。剧情模式下是文字冒险的游戏方式，对话时有很多选项需要选择，战斗时则是战棋方式。剧情模式中的选项不但影响剧情的走向，还有很多技能道具和收集道具可以根据选项取得，同时一些原作以外的支线剧情也需要依次选对选项才能触发，例如丽萨的护士装剧情和温丽与爱德华的婚礼剧情等原作中难得一见的故事。同时游戏的支线关卡也需要去特定的地点选取特定的对话选项来进入。战斗模式下是比较传统的战棋游戏，属性相克、绕背攻击等传统要素一应俱全，不过游戏中加入了很多有《钢炼》特色的系统，比如把场景里的一些特定物体炼成武器或者护墙，还有BREAK系统和连携攻击等等。

战斗流程

战前

战斗时开始前可以查看人物的属性能力，技能和同伴关系。技能可以设置，每个人的技能分为两类——ACTION SKILL和AUTO SKILL。ACTION SKILL相当是战斗中可以消费MP使用的技能，有攻击的也有辅助的，属性、范围、效果、消耗各不相同。AUTO SKILL是人物的辅助技能，装备上后即发挥效果，可以增加HP、MP等等。本作没有升级要素，所以能力提升基本依靠于技能。战前准备妥当后即可进入战斗。

战中

按SELECT键可以查看任务条件，每个关卡除了胜利条件和败北条件以外还有一个特殊条件。完成胜利条件即可过关，而达成特殊条件可以获得额外的奖励，不过达成条件一般并没有提示，需要玩家自己探索，一般的达成方式是一定回合数内过关和完成原作动画中的特殊剧情。战斗有四项指令，从上至下分别为普通攻击、使用技能、查看状态和待机，如果邻接宝箱或者可以炼成的地点会有特殊颜色的指令出现在第三条上。

战斗中并没有道具可以使用，HP的回复依靠地图上的医药箱，而MP则是每回合自动回复一定量。本作战斗的核心系统是BREAK，在一个方向对敌人连续攻击达到一定伤害后即可发动BREAK。每发动一次BREAK我方的连携点会加1，而敌人的一项能力会下降，前方BREAK为回避率下降，侧面为攻击力下降，后面为防御力下降。需要注意的是我方也会被敌人BREAK，所以有时候为了防止被BREAK我方待机的时候选择方向要注意，不要被敌人连续攻击自己一个方向。

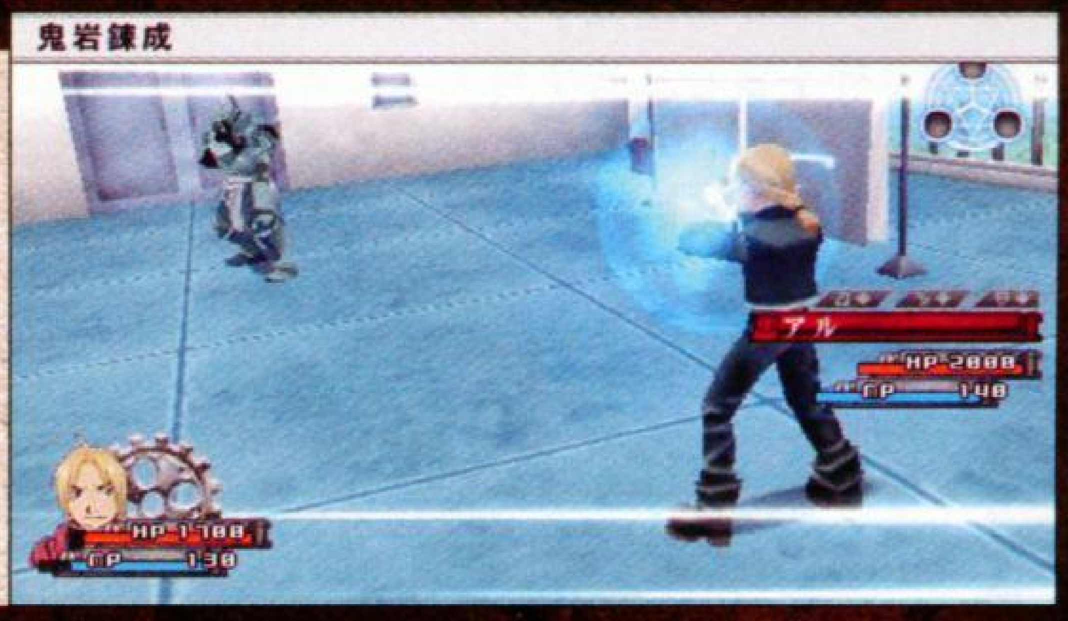
连携攻击是给予敌人大伤害的唯一途径，我方每发动BREAK一次就可以增加1连携点，最大为3点。连携点数在屏幕右上方的炼成阵里表示。BREAK后按R键即可发动最大四人的连携攻击，被攻击对象周围的我方人物只要射程够都可以加入攻击，攻击中有一个QTE槽，红点移动到黄色部分按对对应的键位即可发动攻击，能够攻击的我方人物都会有显示并排列再各个按键上，只要按下相应的按键就可以让这名角色进行攻击了。

连携点数是可以累加的，1点为1级，3点为3级。随着点数的提升可以攻击的次数会有所增加，1级2次，2级5次，3级7次。2级以上连携攻击发动时黄色条上会有一个灰色齿轮，当红点移动到齿轮的位置时按下攻击键可以提高1.1倍的攻击力，而几次攻击都成功按住齿轮的话还会增加攻击次数和攻击力提高的倍率。3级连携攻击发动最后一击的角色还能使用终结必杀技。战斗中是1级1级的使用连携还是攒满3级使用玩家可以随意安排。攻击完毕后连携点数清零。

战斗时场景中还有很多特殊地点可以利用，当到达该地点时可以发动炼金术将物体炼成用以攻击敌人或者变成护墙，发动时需要根据画面提示依次按下相应的方向键。

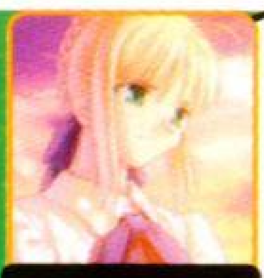
战后

战斗结束后会根据条件的完成情况给予奖励，角色会学会新的技能。进入地图画面后有很多地点可以选择进入来触发各种剧情，其中FREE的代表支线，MAIN的代表主线。完成各种剧情后就会进入下一场战斗了。所有通过的战斗都可以在SECIAL模式下读取记录进行再挑战。



足球小将 激斗的轨迹

足球是好朋友！——大空翼


Lezardsnake
levelup.cn

世界杯马上临近了，各位球迷应该都在鏖战《WE》和《FIFA》吧，不过今天给大家带来一款另类风格的足球游戏——《足球小将》（又名：天使之翼）。想必年龄稍大的玩家一定对这部漫画并不陌生，可谓是很多老球迷童年启蒙之作。今年正好是《足球小将》30周年，让我们一起来看看这款游戏吧。

原名	キャプテン翼 激斗の轨迹
机种	NDS
类型	体育

系统要点

本作是FC上经典之作的复刻加强版，老玩家应该很熟悉了，当年拿着笔记“蝌蚪文”接记录的事应该还历历在目吧，呵呵。但是很多没接触过这系列的玩家刚一进入游戏恐怕会一头雾水，因为你所能操作的除了球员方向以外全是一些指令。不过这正是本系列的特色，游戏正是通过指令的选择控制场上队员一步一步行动的。下面我们就来看看游戏的进行方式吧。

要点一

进入故事模式后赛前可以选择队伍编成。这里可以分别对战术、定位球主罚、球员位置、阵型进行调整，还可以给球员装备道具提升能力。其中战术的选择可以增加球员相应的数值，选注重攻击的话进攻能力会上升；选注重必杀的话，必杀点数会上升，作战在比赛过程中也可以更换。再不过对这部违反物理学的漫画作品来说现实足球的种种规则其实并没有什么太大作用，一切妥当后就可以开始比赛了。

要点二

比赛开始后方向键控制球员方向，Y键可以打开指令菜单。X键可以使用队长技能（在可使用的情况下指令会变亮），下屏的PT点数关系到队长技的使用，每次成功的过人、传球、射门都可以加一定量的PT，PT还可以令队员升级，队长技能各不相同，消耗的PT也不一样。每次第一脚传球后下屏都会有一条不断较少的彩色槽，槽减完之前多次传球可以增加PT。

不同的球员拥有不同的必杀技，必杀技只要选择相应的指令以后就会出现分支，可以选择使用必杀或者普通指令。必杀要消耗相应的AP点数，每个人的AP点数各不相同在比赛中会徐徐回复。比赛中球员图标左上角的数值即是AP点数。当无人情况下使用指令不会切换画面，当有人对抗时使用指令会有头像特写，这时候对方也会使用指令而如果我方的指令正好克制对方就会有能力加成会大大提高指令的成功率，比如对方射门我们选择ブロック的话对方的射门就有很大几率被挡下来，如果选错指令的话成功率就会下降甚至能力低的球员都不会做出相应动作。

比赛当中要时刻注意球员图标左方的彩色槽，这是球员的体力槽，如果不注重保留体力的话球员在体力耗尽后就什么都不能干了。合理分配AP点和体力槽在一场比赛中十分重要。最后说一下故事模式的评分，每场比赛结束后都会有一个评分，如果想打出S评价的高评分的话必须要完成漫画中的特定EVENT，没看过原作的同学不妨在世界杯之前补习一下正好提高自己的足球热情。

指令解说

守门员	
キャッチ	抱球
パンチング	手锤
防守队员	
チェック	铲断
カット	阻挡传球
ブロック	阻挡射门
何もしない	什么都不做
进攻队员	
パス	传球（目标圈为黄色是地面短传，蓝色为高空长传）
シエート	射门
トラップ	接停球
かわす	过人
何もしない	什么都不做

中文游戏风向标

龙珠改 赛亚人来袭

作为“《龙珠》系列”少有的RPG，本作的汉化不但能让玩家更好地了解整个游戏的过程，而且游戏的背景设定在《龙珠Z》的时间段。像“天下第一武道会”、“赛亚人的来袭”等等经典都能让玩家以中文的方式再次回味，可谓是诚意十足。而且RPG要素丰富，喜欢《龙珠》的玩家可要赶紧了。

苍翼默示录 携带版

《苍翼默示录》的人气一直在玩家群中有很高的地位，而且此款游戏广受好评，丰富的人物以及平衡严谨的各种招式，可谓是格斗游戏的一个典范，新模式的加入又使游戏再次升华。此次汉化版的推出着重于游戏的剧情模式，让喜欢格斗游戏的玩家也能找到乐趣。

小小大赛车PSP

我的比赛我做主

原名	Mod Nation RacersPSP		
机种	PSP	类型	竞速

金银妖瞳
levelup.cn

在《小小大星球》带给我们的 GAME3.0 时代的新奇体验之后，SCE 又给我们奉献了一部新的 GAME3.0 作品——《小小大赛车》，完全继承了 GAME3.0 游戏的精髓——游玩、创造、分享。游戏的 PSP 版先于 PS3 版发售了，这里我们不妨先来体验一把吧。

操作说明

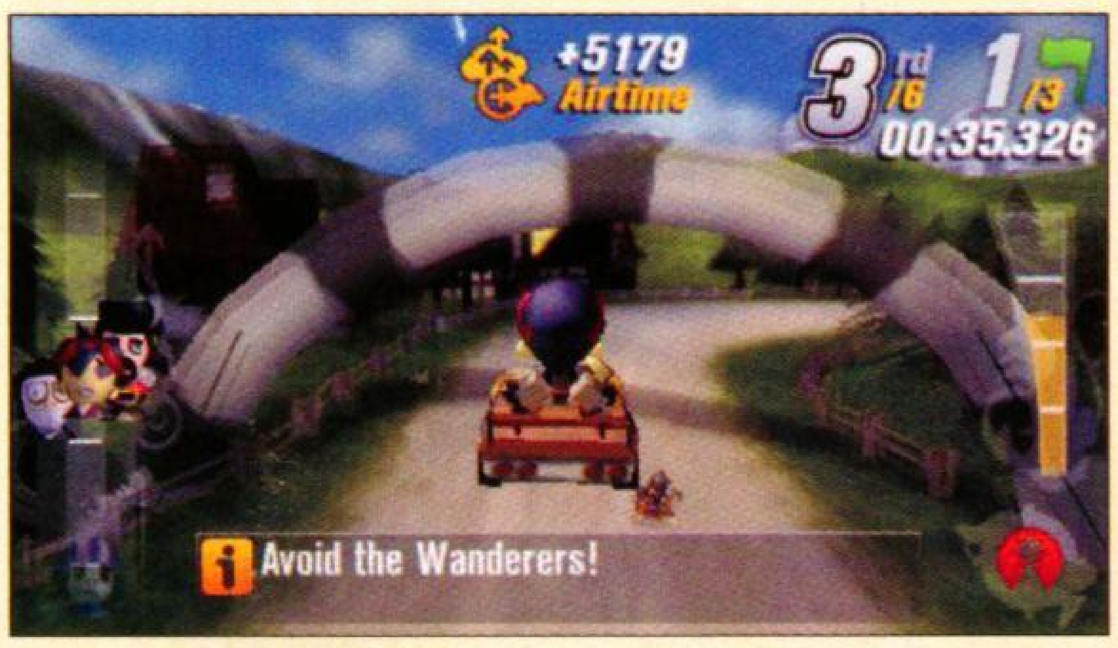
游戏的基本玩法与操作简单易懂。

十字键/摇杆	控制方向/撞击身边的对手
L	刹车/倒车
R	油门
□	使用道具
△	氮气加速
○	使用护盾
×	按一下为跳跃，连点俩下为大跳，按住为甩尾
START	重生
SELECT	暂停

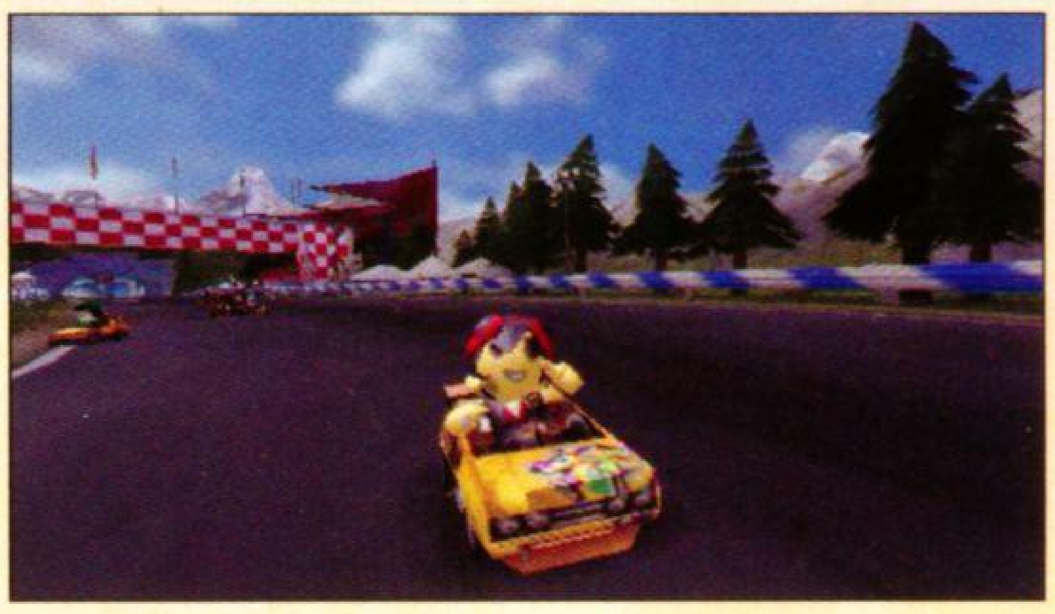
另外，游戏的菜单很简洁，可谓完全对应 GAME3.0 的理念，上下左右分别对应四个大菜单项，其中 RACE CENTRAL 为游玩，DESIGN STUDIOS 为创造，COMMUNITY 为共享，MY STUFF 为档案管理和设置。

模式介绍

DESIGN STUDIOS模式可谓是游戏的重中之重，游戏区别与一般乱斗赛车游戏的精髓就在这里了。游戏为各位玩家提供了数量丰富到令人咋舌的工具可以选择，从驾驶员到赛车到赛道地图各个细节都可以你自己来制作，也就是说如果你愿意这个游戏的生命力是无限的。人物设计分为服装、声音、相貌、皮肤和饰品5大项，赛车的设计分为标志、底盘、车身和装饰4大项，每个大项里面又有若干小项目，而赛道的设计更是细致，场景的地理与环境、路边的建筑与风景、赛道的形状和长短、障碍物与各种装饰品，一切都由玩家来决定如何使用，并且你可以把你的作品保存下来上传至PSN上同全世界玩家共享。游戏创造中使用的各类道具需要玩家不断通过比赛模式完成各类条件来获得。



RACE CENTRAL分为单人比赛，生涯模式和多人联机比赛，其中生涯模式比较重要，玩家需要达成没关任务的各个条件，达成第一个条件即可进入下一关，而达成更高级的条件就会有相应的道具奖励。PSP虽然没有奖杯系统，但是制作组还是厚道的为PSP玩家在游戏



中准备了一个奖杯挑战收集系统，玩家只要不断的完成相应的挑战就可以解开对应的奖杯了。游戏的的多人联机比赛除了让玩家和玩家面对面的对战以外官方还提供了ONLINE服务器供大家使用，这样各位玩家就可以上网与好友一战而不用担心身边没有同好了。

COMMUNITY模式可以让想展示自己的玩家把自己的作品同全世界玩家分享，而懒一点的玩家也可以使用下载模式把优秀的官方和玩家作品下载到自己的机器上。在这里每个玩家都可以随心所欲的获得自己想要的内容。当然，让大家痛苦并快乐着的官方付费特殊下载包也一定会在日后与玩家见面的。

比赛中的各类技巧

起跑：和《马里奥赛车》一样，本作也有起跑时加速的设定，方法也大致相同，都是最后一盏绿灯亮起的瞬间踩油门。

道具：游戏的道具数量不算多，当然不排除会有其他道具日后更新的可能。现有道具有加速，攻击和陷阱三类，玩家跑两圈比赛就能对这些道具大概熟悉了。

护盾：游戏中按○可以使用护盾，护盾要消耗能量槽，护盾的时间大概就 3、4 秒，这段时间可以抵消掉任何道具攻击。往往一场比赛的成败就看几次护盾用的到不到位了。

氮气加速：游戏中可以使用氮气加速功能，按住△后消耗能量槽可以获得极高的速度，松开△后加速停止，再一些上坡加速箭头的地方使用氮气可以飞很远的距离这样有充足的时间做花样动作补充能量槽，空中飞行阶段也是可以使用道具攻击对手的。

能量槽：游戏画面右方有一条能量槽，使用护盾和氮气加速都会消耗能量槽，但是能量槽是可以回复的。玩家通过转完时候的甩尾或者在上坡道加速至定点使用大跳跃后在空中按各个按键摆出各种花样动作是增加能量槽的主要方式，成功攻击敌人和完成一圈比赛也可以补充能量槽。能量槽有限，护盾和氮气加速消耗量都很高，如何合理运用有限的能量槽是玩家需要考虑的问题。

漂移和跳跃：漂移是过弯的法宝，既可以快速安全过弯又能补充能量槽，一举两得。在游戏中的一些上坡道的顶点处使用大跳跃可以获得高处的道具并且能获得一定飞行时间使用花样动作补充能量槽。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

通常来说，大多数人对于日本了解都局限在动漫或者游戏之中，这些作品虽然取材源于生活，但又有别与现实中的东瀛，本期就让我们听听日本朋友对此的解说。

而最近的热门之作《潜龙谍影 和平行者》，或许是由于日版先入为主的缘故，也或者是这些大牌声优的演技过人，听完日文配音倒也觉得别有风味，相比英文版，不知大家各倾向于哪种呢？

流行与生活

日本的校园生活 真的像动漫中一样？

包括小九在内，很多人对日本的校园生活一直怀有强烈的兴趣。不过通常情况，大家对此的认识大都来自于各种动漫作品。当然，虚拟和现实之前肯定是存在区别的，具体要说有哪些不同之处，还是得请当事人“现身说法”比较有说服力，以下就节选部分日本网友对于这个问题的发言，一些回答颇为有趣。

▲学校终究还是学习知识的场所，这一本质是不会变的。

“学校的社团活动之类的早就习以为常，但是像动画里那样遇到超级美少女同班同学，概率估计是5%；然后和这位超级美少女展开恋爱关系，可能性差不多是0.01%吧。”

“五颜六色的发型肯定是没有，染发大都会被校方警告。”

“初中时期放学后基本以社团活动为主，到了高中就会出现利用课余时间打零工的学生，归宅部的比例也会有所增加。”

“从天而降的神秘女生、青梅竹马的好友某天突然自称外星人、小自己一学年但却没有血缘关系的妹妹……这些永远只能停留在幻想中。”

“说起来，像《凉宫春日的忧郁》里那样1个年级有9个班的现象在东京都内不是特别多见，现实生活中更常见的是3～5个班，不过这也因学校和地域而异。另外，除了“3年8组”这样以数字来作为班级的名称，“A组／B组”或者“松组／梅组”的叫法在私立学校也总能见到。”

“和动画中一样，日本的中学大都是不禁止学生恋爱的。不过可惜的是，我就读的中学是男子学校，所以和恋爱完全无缘了。现在的女子学校也是越来越多了，这样的青春让人感到乏味啊。”

“社团自然不用多说，动漫作品中经常出现的各种全国大赛也是真实存在的，几乎每个学校都会参与这样的大型活动。”

“文化祭是校园生活不可缺少的组成部分，而棒球运动的人气甚至比动漫作品中描述的还要高。只要和提到体育，最先想到的肯定是棒球，甲子园对于我们这些高中生来说，是做梦都会憧憬的圣地。”

“虽然在动画中偶尔见到，但补习班、预备班、私塾这些也是校园生活的重要部分，现实生活中的升学压力很大。从未感到过忙碌的人是不可能取得名列前茅的成绩的。”

料理的“奥秘”

东瀛采风

日本料理在国内早就不是什么稀奇事物，但却很少有人知道日本人关于料理还有一些小小的“奥秘”，本期小九便从中选出一些为大家揭晓。

味噌和酱油 “味噌”不是味精，而是日语中对于各种调味酱的统称、甜的酸的辣的都在这个范畴之内；至于日语中的“酱油”，含义虽然和中文相同，但具体种类也是五花八门，例如芥末酱油、姜酱油等等。另外说到这里，日本人对食用油的要求也非常考究，哪怕是再常见不过的食材，简单烹饪后照样能香气扑鼻。

八仙过海的料理店 走进普通的日本料理店，你会发现菜单上的选择相比国内的餐馆并不多，或者说，即便看上去种类很多，但基本做法都一致，只是添加的配料不同。这样做的好处是，厨师可以将仅有的几种料理烹饪得非常拿手；对于经营者来说，一两个厨师就能维持整个店面的运转，既方便管理又节约成本。所以说，在日本可以有很多料理店做各种不同的食物，但同一家料理店通吃各类食物却并不见得是个理想的选择。

▲以牛肉饭闻名的吉野家是日本最大众化的一家连锁料理店，如今它的分店已经发展到了国内。

鸡蛋 日剧中经常看到日本人生吃鸡蛋，难道不会感染细菌或者吃坏肚子？答案在于鸡蛋本身。不是所有的鸡蛋都可以生吃，只有经过一道道工序甄选和消毒的“高级”鸡蛋才有资格享受这一礼遇（笑），这类鸡蛋在超市的货架上会单独陈列，当然价格也不菲就是了。

节约乎？浪费也！ 日本人的心细是出了名的，即便是在小小的厨房也不例外。有多少食材就得做出多少成品，正如流水作业的生产线。从结果上来说，这是一种节约。但在有些原则问题上，日本人却显得比较“浪费”。料理店所用的食材每天都是定量供应的，当天没有用完的又怎样呢？——直接垃圾桶伺候。对于他们来说，这些被直接处理掉的食材也是成本的一部分，并不存在“浪费”可言。

最后用新小编奈落的话来说，“日本的料理你可以做得不够味美，你甚至还可以不怕良心的谴责不去严格遵守苛刻的卫生要求，但日本人绝对不能接受料理做得不好看，这是作为一个料理人（厨师）的大忌。”

闲聊日语

与时代战斗的男人们

每作《潜龙谍影》都有一个不同的主题，让人们反思战争并珍惜来之不易的和平。“核抑制力”是这次《潜龙谍影 和平行者》的关键词，本期“日语天地”从游戏中选取了一段斯内克和米勒之间关于战争目的的精彩对白，大家不妨细细去品味一番

米勒：では、俺たちは誰と戦うことに？【我们究竟将和谁战斗？】

de wa,o re ta chi wa da re to ta ta ka u ko to ni?

斯内克：世界の均衡を戻そうとする、俺達の存在を許さない、全ての規範。【想要让世界重归平衡的、不允许我们存在的——所有规则。】

se kai no kin kou wo mo do sou to su ru,o re ta chi no son zai wo yu ru sa na i,su be te no ki han.

米勒：規範って、どこの？【规则？哪里的？】

ki han tte,do ko no?

斯内克：俺達を追ってくるのは決まった国やイデオロキーじゃない。【围追我们的不是确定的某个国家也不是意识形态。】

o re ta chi wo o tte ku ru no wa ki ma tta ku ni ya i de o ro ki jya na i.

米勒：それじゃ？【那是？】

so re jya?

斯内克：俺達は“時代”という怪物と戦うことになる！【我们将和“时代”这个怪物战斗。】

o re ta chi wa ji dai to i u ba ke mo no to ta ta ka u ko to ni na ru!

文 SWB 美编 anubis

我们的冠军梦

玩家眼中的足球游戏史

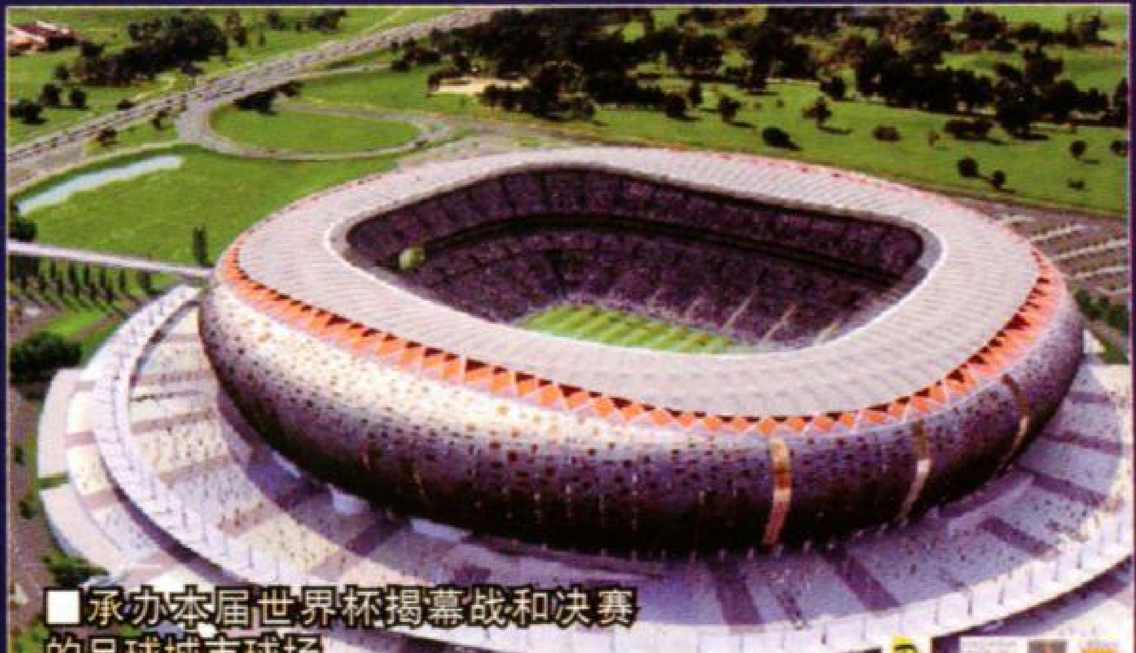
当反复无常的天气终于坚定地热下来的时候，当各大电视台的体育频道逐渐被足球类节目占据的时候，当我们的谈资逐渐转变为哪个球星应该去南非而哪个球星不配去南非的时候，当我们的目光都聚集在非洲最南端那个国家的时候，当《WAVING FLAG》的歌声响彻大街小巷的时候，我们翻翻日历，发现，世界杯真的已经近在咫尺了。

足球是世界第一大运动，那么球迷就是世界第一大粉丝团；电子游戏是世界第一大娱乐活动，那么电子游戏玩家就是世界第一大玩家群。当两者结合的时候，就诞生了数量庞大的足球游戏玩家，由于种种原因，我们不能亲手去捧得大力神杯，顶多只能在电视机前过过干瘾，但是在电子游戏中，我们却可以控制着虚拟的“自己”去奋战绿茵场，最后笑傲群雄，一举夺魁。聪明的游戏厂商也抓住了这一点，设计出了丰富多彩的足球游戏，让为足球痴迷的我们，多了一种实现自己世界杯之梦的方式。

就像世界杯的赛制一样，足球游戏也经历了热身赛到预选赛，最后到决赛的过程。让我们按照这个过程，回忆一下那些令我们热血沸腾的足球游戏，是怎么触动我们的心灵，让我们在自己的世界杯之梦中如梦如痴的。

热身赛

足球游戏的混沌时期



■承办本届世界杯揭幕战和决赛的足球城市球场。

在正式开始真刀真枪的比赛之前，各个球队总要打一些热身赛，这些比赛的目的主要是锻炼队伍，挑选队员，磨合打法，或者目的更简单，只是为了赢几场球为球队鼓鼓劲，总之，打热身赛能为即将到来的预选赛打下良好的基础。这个阶段的比赛具有很强的试验性，疯狂如邓加者甚至可以无视队内大牌球星而坚持上名不见经传的年轻人，这些比赛结果有时候也很疯狂，弱队屠杀强队的惨剧时有发生。更多的主教练对待热身赛的态度就是通过比赛来发现问题解决问题，以免在正式比赛中马失前蹄。

早期的足球游戏一如混乱的热身赛，在 1998 年以前，足球游戏多如过江之鲫。每个厂商都试图在足球游戏这个大蛋糕上切走大大的一块，那时候的竞争很激烈，结果也像热身赛一样很疯狂，很多小制作游戏也能让人眼前一亮。这个时期的足球游戏也带有很强

的试验性，各个厂商都试图发现成功的诀窍，他们中间诞生了成功者，也出现了一批较为初级的失败者。

总之，这是个波澜壮阔的时代，群雄并起的时代，让我们回到那个时代，重温那段已经有些模糊的记忆，就像现在我们重温马拉多纳，贝利们的峥嵘岁月。

群雄

群雄并起时期笔者界定为 1985 年～1998 年，就是从 FC 时代到 PS 时代，最早的完整的现代意义上的足球游戏正是 FC 平台上的《SOCCER》。

在当时的日本，民众对足球的热情非常高涨，但是拜当年日本可怜的足球水平所赐，日本队在国际大赛中没有取得什么好成绩。直到 1993 年日本联赛改革，J 联赛开始，日本的每一个青少年都开始为足球疯狂，他们渴望以任何方式接触足球，游戏厂商也开始活跃起来，设计出了一款又一款精彩（或糟糕）的足球游戏。

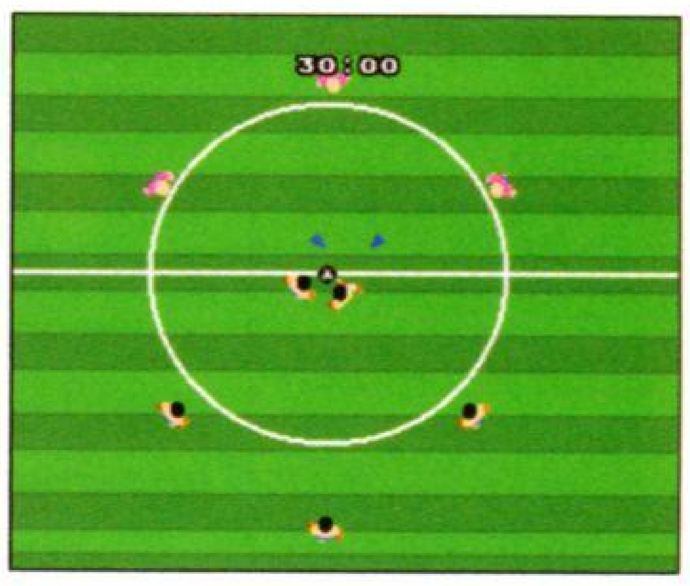
SOCCER

这是个令人敬重的游戏，先河，鼻祖等等等等用来表达对先人敬仰的词汇都可以献给它，这个游戏是最早的正正经经的足球游戏，我们可以亲自控制着球员在球场上跑动，传球，射门，这简直像做梦一样。在当时我们一群小球迷看来，自己控制着球员踢球比看一场丰田杯决赛还要过瘾，中国的球迷玩到这款游戏大多是在 1990 年，那张小小的黄色卡带仿佛承载了我们所有的足球梦想，当时游戏里有一个球队的球衣是红色的，我们都把它叫“中国队”，一众小伙伴抢着使“中国队”的场景令人记忆犹新。

但是不得不说的是，作为最初的正式足球游戏，这款游戏还是很不完善的，印象里好像根本无法控制球员跑斜线，球员的动作也僵硬到家了，感觉球员就是由一个不动的上半身和不会弯曲的钢筋做的腿组成的，而且平衡性也有重大问题，“中国队”（后来找到模拟器之后发现那是西班牙）非常强，似乎每场比赛用中国队的人都能赢好几个球。

不过让我们忽略这些缺点吧，就像第一届世界杯那样，谁能用现在的技战术水平来要求那时候的球员呢？《SOCCER》这个游戏给我们带来的是一个足球的梦，它引导着我们进入了足球游戏的殿堂，让我们永远铭记这款游戏。

Tecmo World Cup Soccer



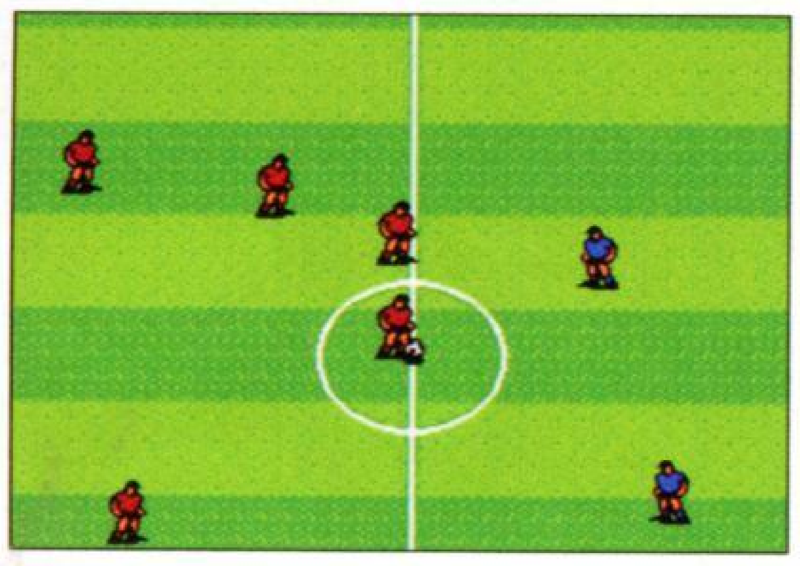
这款游戏诞生于 1993 年，是 Tecmo 真实足球领域的代表作，这款足球游戏的系统已经相当完善，已经可以像模像样地打出战术来，本游戏的视角是从头顶上看的，双方球员的跑位一目了然，你可以边中结合，三传两倒撕裂对方防线，也能一路突破，杀进禁区破门进球，这些要素已经跟现代足球游戏的理念很接近了，而且以当时的眼光来看，这款足球游戏的动作精确性令人惊异，以铲球为例，铲到人人躺下，铲到球人不躺下，这个当时能让我们找到很多乐趣，经常和对手互相铲着玩。而且本游戏射门的时候还能选择方向，这些先进的理念是很多后来足球游戏借鉴的对象。

国内能玩到这款游戏时 94 年世界杯已经结束了，那是我们这个岁数的人最早关注的一届世界杯，当时玩这款游戏时，我们已经多多少少地带上了一点自己的世界杯之梦。

（花絮：关于铲球，笔者当时玩的时候嘴里经常念叨：铲死一个是一个，铲死俩个赚一个）

游戏文化 特别企划

J League Winning Goal



以日本的 J 联赛为内容的足球游戏，制作商是 EA，授权相当详实，当年我们喜欢这款游戏的原因是它里面是有繁体字的，那些“清水”、“浦和”、“鹿岛”等等亲切熟悉的字使我们选择它的最大原因，除此之外似乎对这个游戏就没有什么好印象了，当时足球游戏的缺点这款游戏都具备，生硬的手感，近乎于无的平衡性，都让我们玩起来索然无味，最大的乐趣似乎就是认那一个一个繁体字。

这个游戏诞生得比正统的“《FIFA》系列”作品要晚，但是可以看作《FIFA》的衍生作品，这些游戏共同组成了“《FIFA》系列”早期的特点：授权很全，玩起来很一般。

（花絮：很多年以来，笔者的一些朋友还是延续着我们当年对那些 J 联赛球队的叫法，当时文化水平有限，繁体字认得不多，导致有一些很可笑的叫法，比如“般田”、“鹿鸟”等等，现在他们和笔者聊球的时候还是这么叫，改不过来了）

International Superstar Soccer

本游戏 1996 年在 MD 和 SFC 上推出，两大（当时的）次时代主机强大的机能赋予了这款游戏华丽的外衣，精美的画面引得我们流连忘返，更加难能可贵的是，这款游戏的操作手感也是一流，甚至可以做出小范围盘球晃动过人这么高精尖的动作来，当时如果有人在包机房用出一个高难度过人动作，立即会引来围观群众的一阵欢呼，给人带来非常巨大的成就感。而且这游戏的远射表现非常好，一脚劲射下去，就能看见球划着一道飘逸的弧线飞进大门，第一次，足球游戏给了我们“爽”的感觉。

这款游戏在当时看来可谓是最好的足球游戏了，一如在本游戏发售两年后的法国世界杯，充满了四溢的激情。

（花絮：本游戏的对抗性很强，但是由于远射过于霸道，在对战中基本上被禁用，不小心用出来的话就要让吃亏的一方还两个球，笔者还见过在包机房因为一脚远射引发真人 PK 的。）

▲▶作为足球游戏玩家，怎么能不收藏一套FC版《SOCCER》作为永久的纪念呢？

成长中的霸王

终于，在浩如烟海的足球游戏中，我们找到了日后成为两极的两个游戏："《胜利十一人》系列"和"《FIFA》系列"，虽然在这个阶段他们还没有称霸的能力，但是这个时期宝贵的经验，正是日后他们崛起的根基。

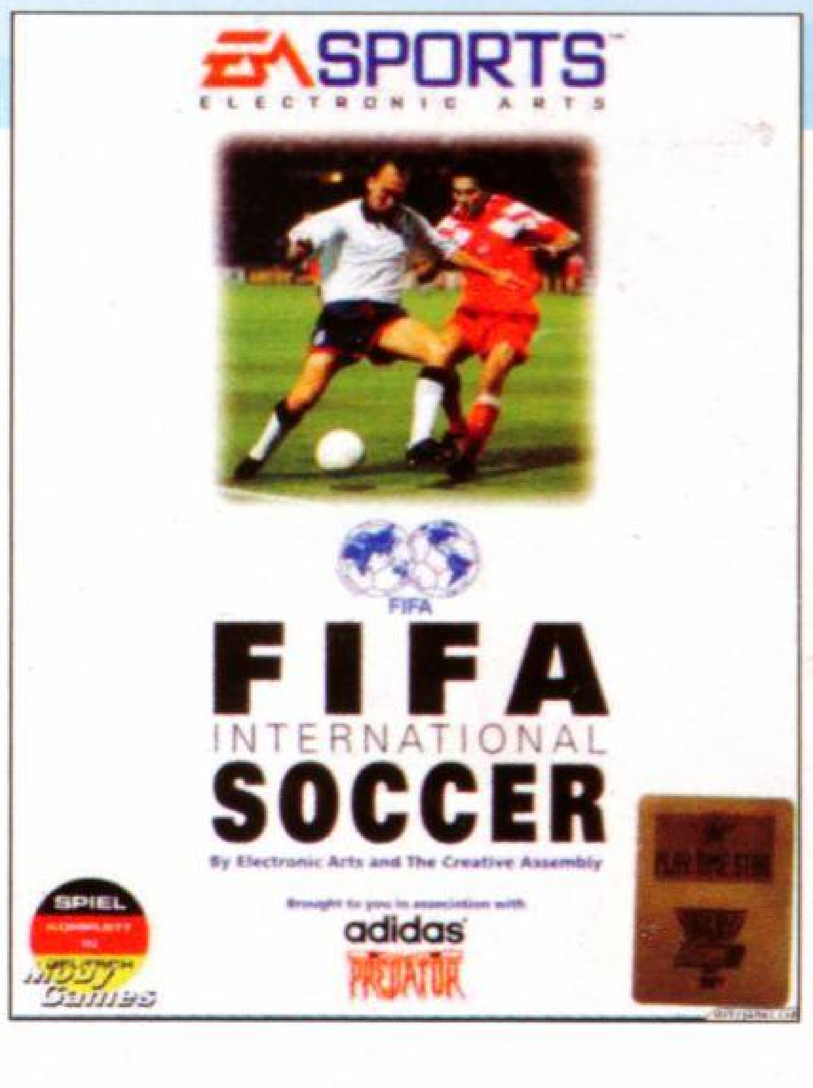
★摸索期的《实况》

"《实况》系列"的第一作诞生在SFC上，当时还叫《实况世界足球 完美11人》，诞生在94年世界杯结束之后，乘着那届世界杯的东风，当时的足球游戏如雨后春笋，但是大多数是应景之作，质量低下，在一堆次品中诞生的初代《实况》也没有太大作为，尽管素质不俗，但是受大局所累没能成为一代经典，作为后续作品出现的《实况世界足球 战斗11人》尽管口碑不错，但是仍然没有从那个混沌时代脱颖而出，后来的《WE1》和《WE2》尽管惊艳，但是略显稚嫩，没到真正的成熟期。总之，那个时代的《实况》只是众多有可能的成功者之一，就像今年的智利队一样，没有人从他们的热身赛成绩就能判断出他们能以南美区第二名的身分出现在世界杯的赛场。

但是纵观这几作的《实况》，我们不难发现日后实况系列大红大紫的秘密，那就是制作人把它真正地在当一款游戏来制作，而不是制作所谓的足球模拟软件。注重手感，注重游戏带给玩家的乐趣，这个特点被坚持了下来，造就了一代经典。

★饱受争议的《FIFA》

《FIFA》诞生于1992年，比它日后最大的竞争《实况》对手大两岁，《FIFA》有一个显赫的门庭。它出身于财大气粗的EA，它以国际足联的名字给自己命名，从骨子里散发出正统的味道，在1994年，也就是"《实况》系列"第一作诞生的那年，"《FIFA》系列"正式得到了国际足联的实名授权，因此，所有在国际足联注册的国家队都得以实名显示，这让很多人热血沸腾，他们可以在虚拟的世界中控制着自己国家的球队进行比赛，对于很多非传统足球强国（比如中国）的球迷玩家来说，以往的足球游戏里是见不到自己国家的球队的，在《FIFA》里，他们却可以看见并且亲手操控自己的国家队去击败世界上的那些强队，这也能带给玩家极大的满足感，这就是《FIFA》的魔力。有时候国家队比赛不顺，我们心情不好的时候，能选择自己的国家队痛宰对手是一件很令人舒服的事情。在这点上，《FIFA》可谓在我们内心的痒处狠狠地挠了一把。



遗憾的是，《FIFA》作为一款足球游戏来说，手感和对抗性是它的软肋，基本的足球运行和人球结合极其糟糕，引擎存在着重大缺陷，而且早期的《FIFA》由于技术原因BUG众多，也成为了日后困扰"《FIFA》系列"的一大难题。

奇兵

热身赛中总有一些表现抢眼的所谓非传统强队，在这个群雄并起的时代也有出奇制胜的例子，比如下面的两个游戏。

★《天使之翼》

《足球小将》在国内和在日本的人气毋庸置疑，可以说是20世纪第一足球漫画，我们那时候像崇拜英雄一样崇拜着大空翼和日向小次郎，Tecmo敏锐地把握了这一商机，开发出了《天使之翼》。如果Tecmo采取了一般足球游戏的形式来制作《天使之翼》，那么它可能不会出现在这篇文章里，顶多会作为一款角色游戏被纪念，这款游戏难得就难得在它那个独一无二的系统：选项选择型SPG，不用亲自操控队员完成比赛，而是根据情况选择选项，这样就回避了FC机能不足以复原动画场景的问题。《天使之翼》主要的表现形式就是CG画，非常适合用来还原漫画那些令人热血沸腾的场景。

本作的另一特点是非常忠于原著，只要选择得当，就能发生原作里发生过的特殊事件（比如用大空翼挡日向小次郎的射门等等）。

《天使之翼》一共出了5代，完整地还原了原作剧情，由于基本系统没有变化，加上标准的足球游戏的飞速进化，这个系列画上了休止符。但是，这个独树一帜的系列仍会在我们的脑海中占有一席之地。

（花絮1：据一位朋友讲，他当年由于没法存档，结果耗时一天打穿该游戏，然后把变压器烧坏了。

花絮2：笔者在中学阶段踢球的时候，选位置毅然选择了后腰，当时的理由就是觉得踢别的位置被人弄伤的可能性太高了，就像大空翼和岬

太郎在游戏里的表现）

★《热血足球》

马拉多纳在巴塞罗那效力期间曾经引发了西甲历史上最大规模的一次群殴，但是老马估计没有想到，在日后的某个以足球为背景的游戏中，斗殴竟然成为了主体。

大家肯定想到我要说什么了，对，就是在1990年诞生的《热血足球》。这款游戏从主题到表现形式无一不是恶搞，进球难？没关系！把对方所有人抽趴下然后就能进球。场地单调？没关系！天上打雷劈球员的场地绝对让你有过电般的快感。打架打不过？没关系！我们的队员会必杀隐身球，必中无疑。抢不下球？没关系！一个飞踹踢翻他就行了。总之，玩这个游戏非常欢乐，玩的时候经常不顾足球而专事打架，而且还能让你笑得前仰后合。

至于比分和胜负，哦，得了吧，谁在乎那些东西？

（花絮：当时本游戏的必杀球出法是很值得研究的，笔者至今也不能用出必杀球，更关键的是，当时一起玩的人都对必杀球出法绝对保密……）

失败者的代表 Power Soccer

名字叫做《力量足球》，实际表现非常无力，画面很糙，让人无法相信这是在《SOCCER》之后诞生的作品，更可笑的是画面完全没有立体感，看起来好像是球员用头在带球，或者说他们在趴着踢球，操控也很糟，球员动作非常慢，跑起来能把人急死，而且不知道为什么电脑跑得永远比你快，加上本作是不能再跑动中改变方向的，只能停下来转向，这就让人很郁闷了，根本没法和电脑对抗，能踢赢电脑的都是神人。

这部作品存在的意义就是告诉大家，试验是可以的，但是你要认真，否则连试验的效果都达不到，更不要妄想后面的成功了。

总结

对于球迷玩家来说，这个时代是美好而糟糕的时代，美好的是我们有那么多的足球游戏可供选择，糟糕的是我们完全无从判断游戏品质，除非亲自玩过以后。混沌的时代需要英雄，很快，我们就将迎来自己的英雄，足球游戏也像世界杯赛程一样，正式进入了真刀真枪决胜负的预选赛阶段。

预选赛 强者的诞生 FIFA WORLD CUP

结束了热身赛的试验阶段，终于到了“见真章”的时候了。预选赛不同于热身赛，每一场比赛都大意不得，因为某一场比赛的疏忽就可能导致全盘崩溃，即使面对足球小国的挑战，豪门球队也不能疏忽大意，等闲视之，否则就会像今年的阿根廷队一样，让人心跳到最后一轮。

预选赛的不确定性也很强，纵观历届世界杯预选赛的历史，所谓的弱队踩着所谓的强队的肩头出线的例子比比皆是。我们称这些球队为黑马，其实中国队在 2002 年韩日世界杯的出线也算是一匹黑马了，连球王贝利也对中国队刮目相看。但是，各个球队对预选赛的重视程度比热身赛要高得多，预选赛的成绩更多地还是取决于实力，在一系列的比赛中，只有实力足够强才能一路拼杀最后出线，单纯地靠运气出线几乎是不可能的事情，就连那些黑马，也是具有了相当强的实力，才能脱颖而出的。

1998 年 ~ 2008 年这个时期可以成为足球游戏的预选赛阶段，这个时候各个厂商不再做实验，而是拿出了成熟的产品。但是，正像世界杯预选赛一样，这个时期也是实力说话的阶段，残酷的竞争让众多品牌掉了队，最后，两个品牌“出线”了，就是 KONAMI 的“《胜利十一人》系列”和 EA 的“《FIFA》系列”，他们成为了进入决赛阶段的两名王者，他们的争霸将是足球游戏一个长期的主题。

这个时期产生了王者，但是仍然有一些勇敢的挑战者以自己的表现为自己赢得了生存的余地，他们或许不会成为主流，但是就像今年的斯洛伐克和秘鲁一样，成为我们回忆中的一抹亮色。

1998 年法国世界杯、《WE》、《FIFA》

在很多实况玩家看来，《WE3》是系列里的第一款可以被形容为“经典”的作品，而《FIFA98》也是系列中获得巨大成功的一作，二者在 98 年的争霸激烈程度一点也不比 98 年法兰西世界杯差。

《WE3》和《FIFA98》有个相同的特点，就是这两个游戏都有衍生游戏（就是基本系统没有变革，但是游戏内容有所改变的作品），《WE3》的衍生作品是《WE3 98 法国世界杯》和《WE3 最终版》，《FIFA98》的衍生作品是《FIFA98 世界杯》，这些衍生作品构成了两个大系，陪伴着我们走过了 1998 年法兰西燃情之夏。

1998 年世界杯是非常具有法兰西风情的世界杯，用一个词形容就是“浪漫”，齐达内的优雅从容，博班的大将之风，博格坎普的灵光一现，罗纳尔多的风情万种组成了这届世界杯最具标志性的符号，本届世界杯的技术含量是近几届世界杯中最高的，技术足球的华丽看得我们如醉如痴。那届世界杯结束之后我们都迫不及待地想在游戏里踢出那样的比赛，于是，这时候出现的游戏就成为了我们的首选目标。

美丽足球：《WE3》及其衍生作品

《WE3》成为殿堂之作的原因很多，但是有一点不能忽略，就是机能提升带来的流畅感。足球之美，在个人表现也在团队配合，《WE3》之前的足球游戏更注重个人，过多的传球只能带来失误和迟缓，《WE3》改变了这种局势，我们惊异地发现，没头没脑地乱冲乱撞已经不能给我们带来进球，反之，传导和控球常常创造出机会。当时玩《WE3》的感觉就是战术性非常强，一旦通过传导撕破对方的防线，进球就像砍瓜切菜版容易。

以《WE3》为基础制作的《WE98 世界杯》，定义上是《WE3》的资料片，基本系统几乎没有变化，只是在小细节上有所调整，比如画面清晰度，球员能力等等。但是，当时我们玩这款游戏可以用疯狂来形容。世界杯结束之后，那些国际巨星们得到了我们近乎疯狂的崇拜，那时候天天做梦都能梦见自己和齐达内握手，和巴乔吃饭（本人的意大利和巴乔情结来自 94 年那最美丽的哀伤），所以，能在游戏里操作这些巨星也仿佛成为了巨大的荣誉。看着大牌球星们在自己的控制之下攻城拔寨，那种感觉简直就是三伏天吃个冰西瓜一样。而且《WE3 98 世界杯》是能够踢出那一年法国式的美丽足球的，一脚传球，左右调度，这些华丽的技术第一次在足球游戏中出现。控制着自己心仪的球队打出行云流水般的配合，就如同亲自带队打世界杯一样，带给我们难以名状的激动。

《WE3 98 世界杯》的另一个成功之处是为球迷创造了足够的 DIY 空间，当时的球迷们支持的球队很多：华丽的巴西，坚韧的德国，优雅的意大利，奔放的荷兰，激情的英格兰，优美的法兰西等等等等，甚至保加利亚、罗马尼亚和克罗地亚也不乏忠实拥趸：当时我们每个人都不会忘记左脚会拉小提琴的苏克，“喀尔巴阡山的马拉多纳”哈吉，还有那个五

短身材然而天赋出众的斯托伊奇科夫。我们都希望自己支持的球队获得世界杯冠军，但是冠军只有一个，在法国折桂之后，在游戏里控制心仪的球队夺冠成为了我们实现世界杯冠军梦的惟一途径。记得当时意大利被法国淘汰的那个夜晚我摸出 PS 用意大利夺了两次世界杯，这个泄愤似的行为也说明了这款游戏独特的魔力。

《WE3 98 世界杯》是一款成功的游戏，按照当时的观点来看，看起来很好看，玩起来很好玩，这个几乎就是一款足球游戏成功的标准要素。当时的世界杯题材游戏多如牛毛，为什么惟独它能成功？就是因为在“足球游戏”和“足球模拟软件”中取得了平衡，纯球迷可以用它来拿一拿世界杯过过瘾，游戏爱好者可以当做一款很好玩的游戏玩一玩或者和朋友对战。这也是后来实况系列能大红大紫的关键原因。

要说《WE3 98 世界杯》有什么遗憾，应该就是进攻太容易了，传球组织一旦成功几乎就意味着进球，形同虚设的后防线让这款游戏略失真实，不过瑕不掩瑜，这仍然是令众多球迷玩家铭记一生的好游戏。

真实足球：《FIFA98》及其衍生作品

《FIFA98》是一款具有争议的游戏，一方面讲，授权非常齐全，好多可能除了自己国家球迷之外没人会使的球队都有；画面也很强，巫毒加速卡创造出了非常细腻（就当时来说）的画面，当时很多人看《FIFA98》比玩《FIFA98》过瘾得多，《FIFA98》的画面在当时的我们看来跟真实足球转播没什么大区别。而且更令人满意的是，在《FIFA98》里能找到中国队，能用中国队真是一件很惬意的事情，虽然能力一般。

另一方面，正如上文所说，看得人比玩的人爽得多。这款游戏的手感非常差，平衡性也不好，更有诸多的BUG，这点在《FIFA98世界杯》中表现得更为明显。

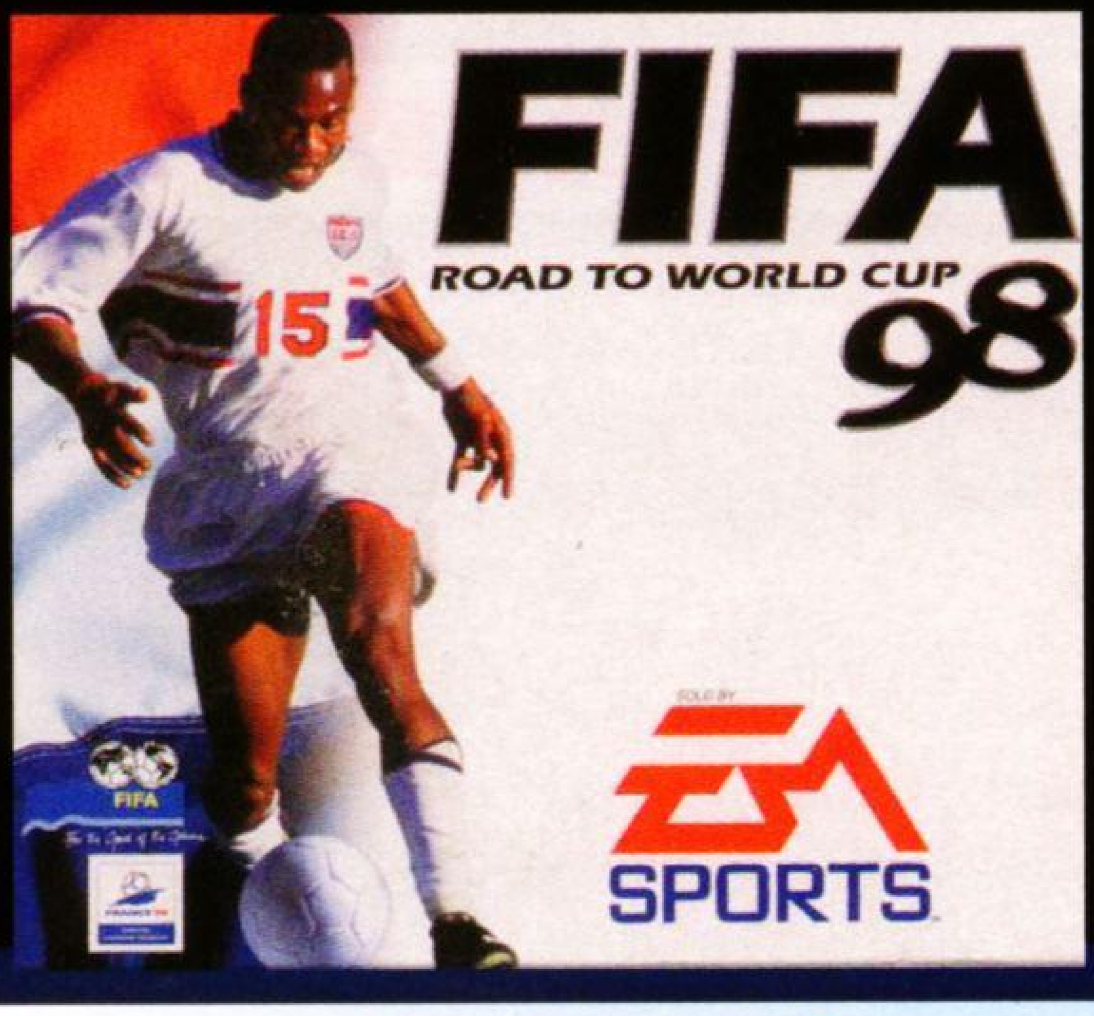
说到早期“《FIFA》系列”的手感，用一个词形容非常合适，那就是“打冰球”，球员和场地好像是分离的，根本感觉不到球员是“脚踏实地”地在跑动，腿的运动和前进的距离好像没有关系。对方球员好像一层纸，突破起来毫无感觉，《WE3》里面的对手存在感很强，突破他们是一项技术活，所以突破过去非常地有成就感，而突破《FIFA98世界杯》里的这些纸人么，反正我感觉不到成就感。

另一个比较突出的问题是《FIFA98世界杯》的BUG非常多，可能达到了足球游戏历史之最，最有名的几个比如角球必进BUG，比如向自己的球门突破，带球进自己球门的瞬间转身抽射，球会诡异地像导弹一样飞进对方的球门，还有诸如瞬移BUG等等，很多和笔者一样参加过比赛的朋友或许都有过被别人踢几十比零的经历，笔者最难受的是花很多时间磨练的技术在BUG面前就像纸糊的盾牌，技术，战术，意识之类的根本没必要，BUG就是一切，所谓的高手对决就是互相比赛BUG熟练度，这是很伤人积极性的。在对抗性这一点上，《FIFA98世界杯》还不如《FIFA98》，可以说，在这两作的游戏性上，《FIFA98世界杯》是一个完全的倒退。

但是《FIFA98世界杯》也是有它独特的魅力的，首先是全实名的球员，毕竟有国际足联给的授权，这比认《WE3》那些伪实名球员要亲切。而且《FIFA98世界杯》几乎还原了98年世界杯的全貌，印象中世界杯模式的分组和赛程都是和真实的世界杯一样的，现场的音效也非常真实，可见在表面功夫上，《FIFA98世界杯》是做足了功夫的。

作为一款足球游戏，《FIFA98世界杯》不是很好玩，众多的BUG让它显得更像一款匆匆推出抢占市场的半成品，但是对世界杯赛程近乎完美的还原还是让很多人从中获得了感动。

在98年的争霸中，更加注重游戏性的《WE3 98世界杯》获得了成功，但是，在销量上，更注重世界杯还原的《FIFA98世界杯》却压了对手一头。可见，真实的世界杯的魅力，有的时候是可以超越游戏本身的。



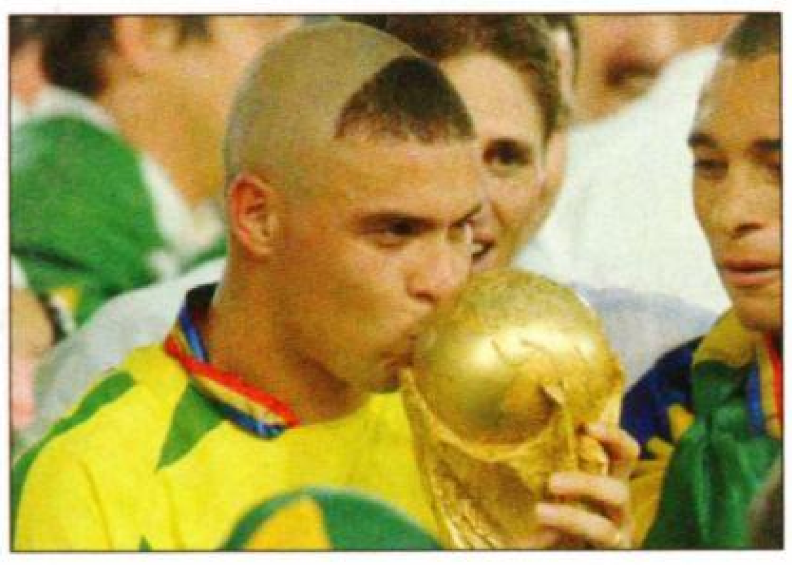
《WE4》到《WE6》《FIFA99》到《FIFA2002》

这个时期对于两个越来越大的足球游戏系列来说，竞争非常激烈，但是两者是在完全不同的两条道路上展开着竞争，《WE》系列越来越接近真实足球，而《FIFA》则是越来越接近一款现代足球展示盘。

《WE4》的带球操作已经接近真实，而且诞生了大师联赛，《WE5》中已经可以真实再现各个球队不同的风格，《WE6》甚至可以作为很多球队的战术模板使用，这4年的时间，“《WE》系列”已经成为了最好玩的足球游戏，只要和朋友切磋足球游戏，必然是打《WE》，钻研战术，练习打法，当初研究这款游戏已经到了疯狂的程度，为了确定任意球多大力道合适，我和朋友们甚至反复踢了100多次任意球，《WE》在游戏性这个方面逐渐进化为了世界第一足球游戏。

这四年《FIFA》在做什么呢？只是换了一块又一块加速卡，画面一次又一次提升，授权一次比一次更全。但是，关键的手感问题没有丝毫解决，玩起来依然觉得在打冰球，过于简单的过人也让战术失去了意义，这个游戏在当时看来，越来越多地是在成为一款足球词典，可以再里面找到几乎世界上所有的国家队和主要的俱乐部队。能在里面用一些怪异的球队逐渐成为这款游戏的主要意义。

《WE2002》对决《FIFA世界杯2002》



这四年间《WE》已经超过了《FIFA》，这是不争的事实。四年时间，世界杯落户亚洲，2002年，在我们的近邻韩国和跨海相望的日本，举行了第十七届世界杯。

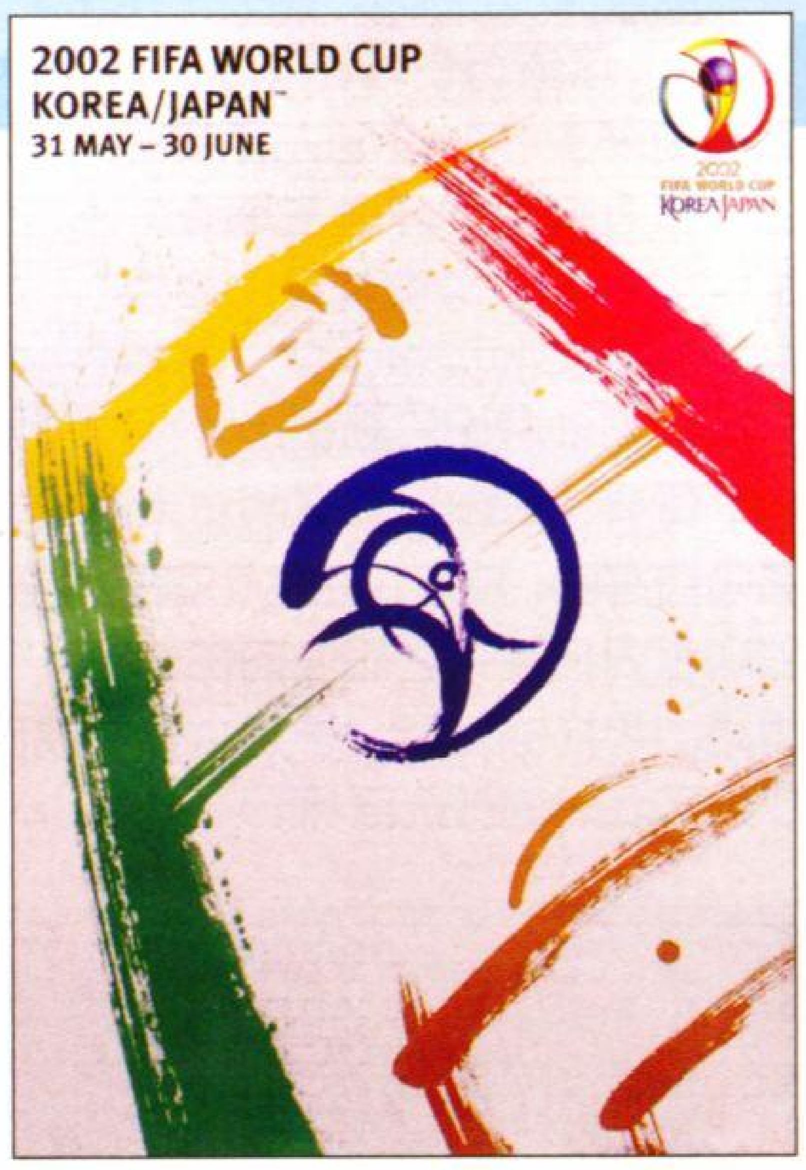
这届世界杯对于中国球迷玩家来说具有非常特殊的意义：无论是有什么场外因素作祟，中国队总算是取得了世界杯出线权，郝董那句“赢哥斯达黎加，平土耳其，拼巴西”让我们热血沸腾，当时中国队的球员们被当做神来膜拜，我们非常渴望看到这些神们现场的表演，苦于条件所限，大部分球迷玩家无缘世界杯现场，通过足球游戏来臆想世界杯再一次成为了我们最好的选择。

于是，已经成为我们生活一部分的《WE》和堪称国际足球大辞典的《FIFA》新作就是我们选择的对象。这时候也有两部作品应景而生：《WE2002》和《FIFA世界杯2002》。

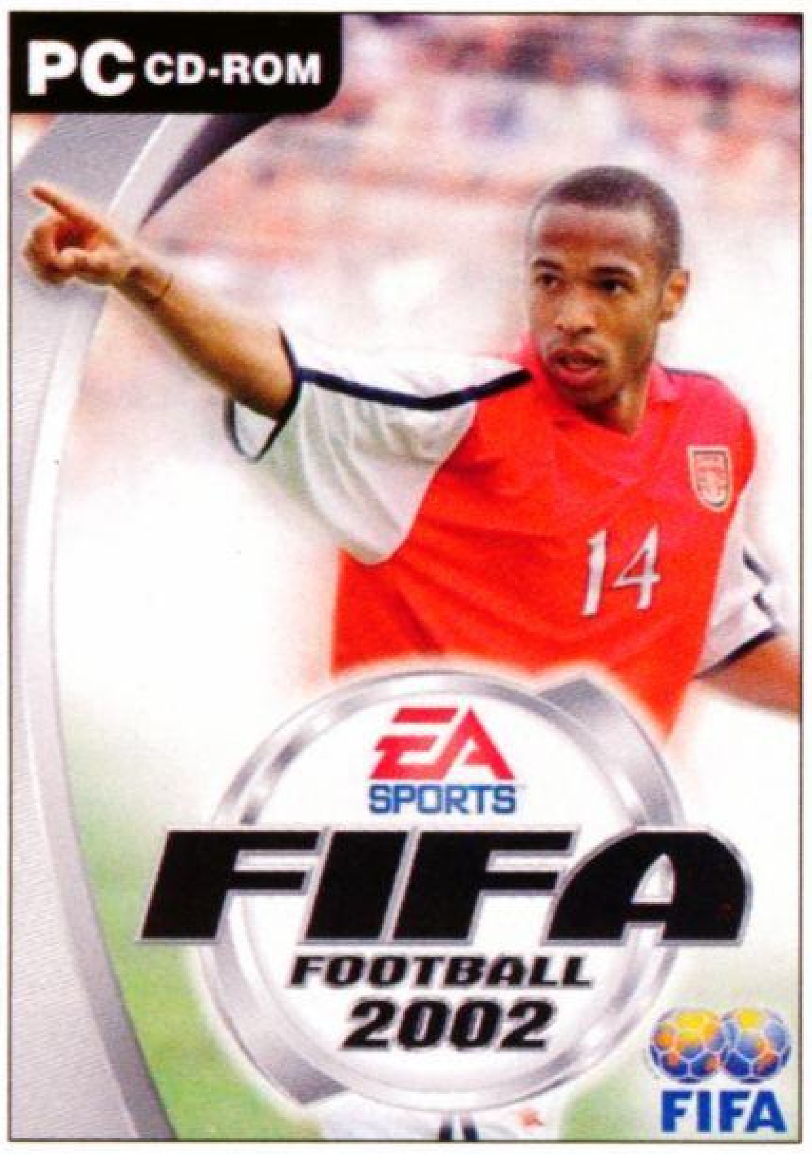
其实比较这两个游戏是不太公平的，因为《WE2002》是PS平台的作品，很奇怪的是从《WE5》开始系列就已经登陆PS2平台；然而很幸运的是，当时我们还没有机会在家里玩到PS2，《WE2002》可以让我们在家里玩到最新的实况，这令我们感到非常幸福，而PC和PS2平台的《FIFA2002世界杯》则让我们在家里可以玩到PS2级别画面的游戏，我们也为此激动不已。

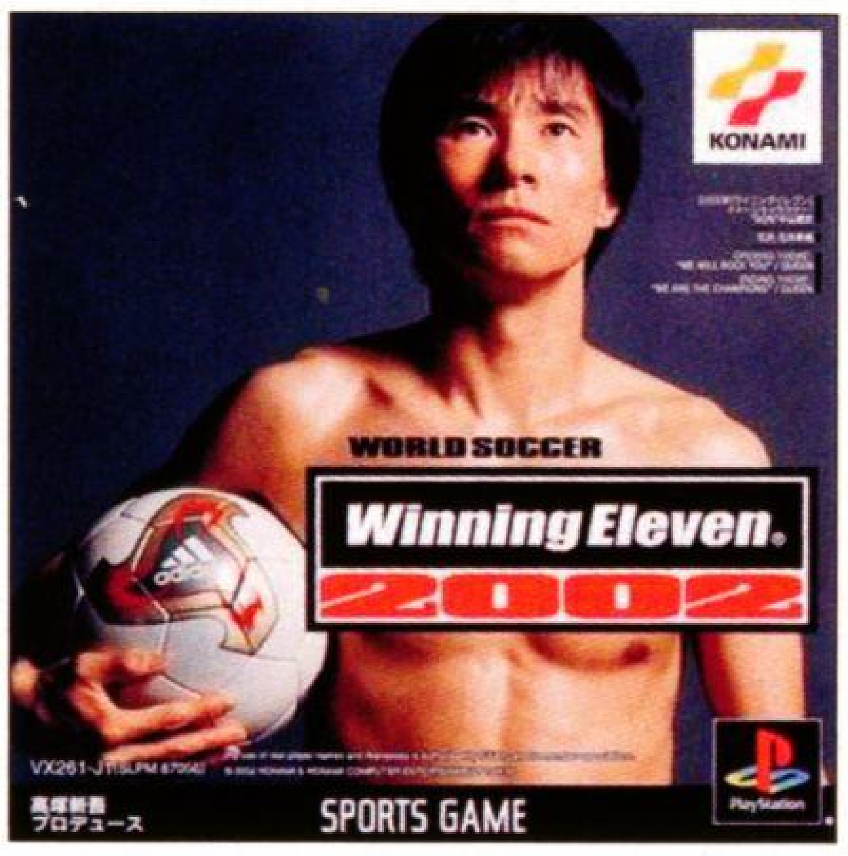
至于具体这两个游戏的表现如何，我想可以用这么一句话形容：“从各个方面看都非常地2002世界杯”，此语何解？容我细细道来。

首先是游戏本身，这两个游戏在世界杯之前推出，但是风格和本届世界杯惊人的类似，那就是充满了冷门，可以说《WE2002》是强弱界限最模糊的一作《WE》，强大到近乎于无耻的二过一让比赛几乎没有悬念，熟练掌握二过一的玩家就是胜利者，经常可以一路二过一突破对方全队最后射门得分，无论选择什么样的球队，拿到球开始二过一，那么比赛几乎就可以提前结束了，弱队屠杀强队的惨剧不断发生。而《FIFA2002世界杯》相比也好不到哪里去，几乎没有丝毫改善的“纸人”和莫名其妙的手动传球系



统让抢断非常困难，只要全场保持全速冲刺就能保证比赛的胜利，当时有人宣称用《FIFA2002世界杯》模拟出韩国进四强的结果，事后看来，居然惊人地吻合事实。





这两作的问题出在基本理念上，都是用操作水平差异取消球队实力水平差异。给实力较弱的球队更多赢球的机会。正像2002年韩日世界杯，韩国这样的球队居然能闯进4强，不能不说，有些因素确实超越了球队实力的差异。

另一个非常吻合2002年世界杯的地方说出来充满了苦涩：这两作在国内的境遇和中国足球在世界杯前后的境遇惊人的相似。作品刚推出的时候就像中国队出征韩国，多方关注，众星捧月；世界杯结束之后就弃如敝履，避之唯恐不及。很快，这两作就被更优秀的《WE6》（和《WE2002》同日推出的，但是光芒被掩盖住了）和《FIFA2003》所取代，只有想回忆那届世界杯的时候，才会被人提起。

因此，笔者认为这两款游戏是非常接近的，《WE》的新作没有在素质上超过《FIFA》的新作，4年时间造就的实力差距没有在2002年的作品中体现出来，就像

关于这两款游戏，笔者印象最深的是中国队7:1狂屠香港却无缘世界杯的那个晚上，我拿出PS重温了一下《WE2002》，用中国队拿了一遍世界杯冠军，看到中国队队员在场上欢庆夺冠的场景，突然，泪如雨下。

（注：《WE2002》在游戏名称里没有世界杯字样，但是从游戏模式上来看，这个就是实质上的《WE2002世界杯》

四年之痒

四年时间，世界杯回到现代国际足球的中心欧洲；四年时间，世界足球出现了又一批让我们为之疯狂的球星；四年时间，世界足球进化得更加富有美感；四年时间，让我们对一届高水平的世界杯充满期待。

同样在这四年里，《WE》和《FIFA》都没闲着，它们的竞争空前激烈，“《FIFA》系列”努力改善着自己的手感，而《WE》系列也尽力完善自己的授权。为了彻底打败对手，他们都在取长补短，同时又尽力坚持自己的风格；这多么像现代足球的发展趋势：一方面融合在加速，一方面各支球队的风格特点也越发突出。

经过了四年锤炼，两款游戏在足球游戏界的两极地位越发巩固，我们在期待世界杯的同时，也期待着《WE》和《FIFA》再一次的决战。

（注：其实每一作的《WE》和《FIFA》都是互相对抗的，但是世界杯年推出的作品更具有决战意味）

一方缺席的“决战”

就在决战前夜，有一方出了问题，就是《WE》没有得到国际足联的授权，也就是说，《WE2006世界杯》流产了。

好像98年世界杯决战前夕罗纳尔多那诡异的腹痛一样，《WE》面对这样的情况只能选择沉默，没有冒着侵权的危险推出《WE10 2006世界杯》，而是用“日本队挑战”模式来对抗《FIFA2006世界杯》。

这个日本队挑战模式做得还是很有新意的，从预选赛开始打，然后打世界杯，最后夺冠。很有挑战性，有的时候比如球员受伤还要考虑招入新球员等等，很好玩。

不过拿这个模式来跟有完整授权的《FIFA2006世界杯》来对抗未免太过不自量力，首先除了日本球迷之外，估计谁也不会关注日本队在世界杯上的战绩和表现。拥有4人华丽攻击组合的巴西，齐祖回归的法国，劫后重生的意大利，群星璀璨的荷兰，这些球队比日本队这些蓝色武士们要有魅力得多，如果不是对手感和系统极端挑剔的玩家，估计没有理由在世界杯年选择“日本队挑战”而无视《FIFA2006世界杯》。所以，这场“决战”没开始之前就成为了一边倒。尽管从游戏性上讲《WE10》还是遥遥领先《FIFA2006世界杯》，但是《FIFA2006世界杯》就像一个大PARTY，热烈欢快的戏份让人沉醉，这就够了，能控制心仪的球队打世界杯，在这一刻让我们把手感和游戏性抛在了脑后。

这一阵，《FIFA》狠狠地出了一口恶气。

黑马：在《WE》和《FIFA》的夹缝中求生存的勇者们

黑马，就是事先不被人看好然而最终表现让人眼前一亮的游戏，这类游戏多半是在某一方面很有特点，能让人记住的，但是，在足球游戏盛宴中，他们不是主角，只是一个很有特点的过客。

★《世界足球 高潮》

这个游戏很有当年《天使之翼》的某些影子，当然我指的不是游戏方式，《世界足球 高潮》是标准的足球游戏，但是有一个非常具有革命性的系统：一对一。

在2006年，最火的球星无疑是罗纳尔多·德·阿西斯·莫雷拉（也有人管他叫罗纳尔迪尼奥或者小罗，笑），那出众的技术和华丽的假动作过人令人目眩神驰，我们都渴望能在足球游戏里做出如此华丽的动作，可惜强调整体的《WE》过人方式基本上是加速辅以变向，而《FIFA》的过人主要是强调人球分过，假动作过人意义不大，多少有些遗憾。

一对一这个系统就是把假动作的作用发挥得淋漓尽致，全场仿佛都消失了，你可以尽情地戏耍你的对手，华丽地过掉他。一般这时，我们会露出和小罗一样灿烂的笑容。

■怀念小罗，也怀念所有正值当打之年却不能出现在南非赛场上的明星们。

（花絮：当年我们一起踢球的几个人练习“牛尾巴”，结果某位脚下技术很好的兄弟把脚给崴了，以伤残人员身分混过了当年的体育会考）

教练员之梦

★《冠军足球经理》

这个系列的游戏非常古老，最早诞生于 1992 年，早期的冠军足球经理令人感觉非常乏味，自己不操控让电脑踢的游戏简直没有存在意义，那时候我们觉得这个游戏就是让未来的黄健翔们练习解说用的，在《WE》和《FIFA》面前，那时的我绝不会选择《冠军足球经理》。

后来对足球的理解不断加深，渐渐觉得这种运筹帷幄的感觉也不错，而且俱乐部管理中的一些琐事也很有趣，比如任命教练，调整训练，交易球员等等。这样“玩脑子”的游戏也有别样的乐趣。

《冠军足球经理》是一款伟大的游戏，可是不是我们这篇文章的主角，就像教练永远不是世界杯主角一样。

（花絮：妖人托多罗夫，游戏里可以一赛季进将近 100 个球的前锋，可惜现在不知道沦落在何方了）

落选者

不认真比赛，比赛就惩罚你

★《爱足球！蓝色战士的轨迹》

这是一款借世界杯东风想趁机捞一笔的游戏，可惜的是抢钱和赶工的迹象过于严重，本游戏的平台是 X360，应该是次时代第一款足球游戏，本来站在了一个值得纪念的位置上，可惜拙劣的表现毁了它。

至于怎么拙劣，笔者已经不记得了，只记得踢了不到一场比赛就相当之光火，然后愤怒地退出游戏，接上 PS2 踢《WE10》切切菜缓解一下郁闷的心情，一款游戏可以让我选择本世代的作品而无视次时代作品，就已经说明一切了。

足见，做游戏关键是用心，只想投机只会搬起石头砸自己的脚。

（花絮：本游戏的制作商是 Namco，玩完这游戏就想，您还是回去好好做几个 RPG 去吧。）

总结

王者诞生了，两名王者君临足球游戏界的时代到来了，同时，这个时代的三次世界杯也成为两个游戏的三次大规模交锋，尽管当时推出的都是资料片形式的游戏，但是，这三次世界杯背景的交锋都可以算是具有决战意义的。

《WE》和《FIFA》的异军突起不是运气或偶然的结果，而是实力使然，《WE》系列扎实的技术功底让玩家感觉在踢真实足球，而“《FIFA》系列”近乎完美的授权让玩家可以从中获得许多满足感（比如每作都有中国队，虽然国足表现不尽如人意，但是我们还是希望能在游戏里见到他们）。

1998 年的交锋《WE》获得了大胜，02 年的交锋双方打平（虽然那几年一直是《WE》占优），06 年则是《FIFA》获得了压倒性的胜利（虽然多少有点胜之不武），这能说明很多问题了。

无论如何，两位王者获得了角逐足球游戏之王的资格，他们就像取得了出线权的球队一样，双方都在摩拳擦掌，为即将到来的大决战做着准备。让我们再次跨越四年时光，回到现实中看看两位王者最近的表现。

决赛 巅峰对决 FIFA WORLD CUP

终于到了整个世界杯最激动人心的决赛时刻，世界杯最大的魅力就是 32 强互斗机锋，这个阶段的比赛好看就好看在双方都要拿出自己的真本事，很多比赛都要倾尽全力。稍有疏忽可能就会打道回府，回想 02 年世界杯的法国队以卫冕冠军的身分小组赛出局的悲惨经历，就能知道这个阶段的比赛有多么残酷。

真是足球比赛胜利的途径是发挥自己，限制对手，游戏界的竞争多少有点不同，应该是“发挥自己，学习对手”。那么在这个阶段，就是两位王者拿出杀手锏的时间。

这个时候的两位王者，显示出了截然不同的状态和表现，但是我坚信，王者之所以成为王者，就是因为在逆境也决不放弃。2002 年巴西打附加赛才能进入世界杯，可是最后夺了冠。可见，现在定胜负还为时过早，还远不到任何一位王者可以打盹的时候，因为可能在你不经意间，就会被对手超越。

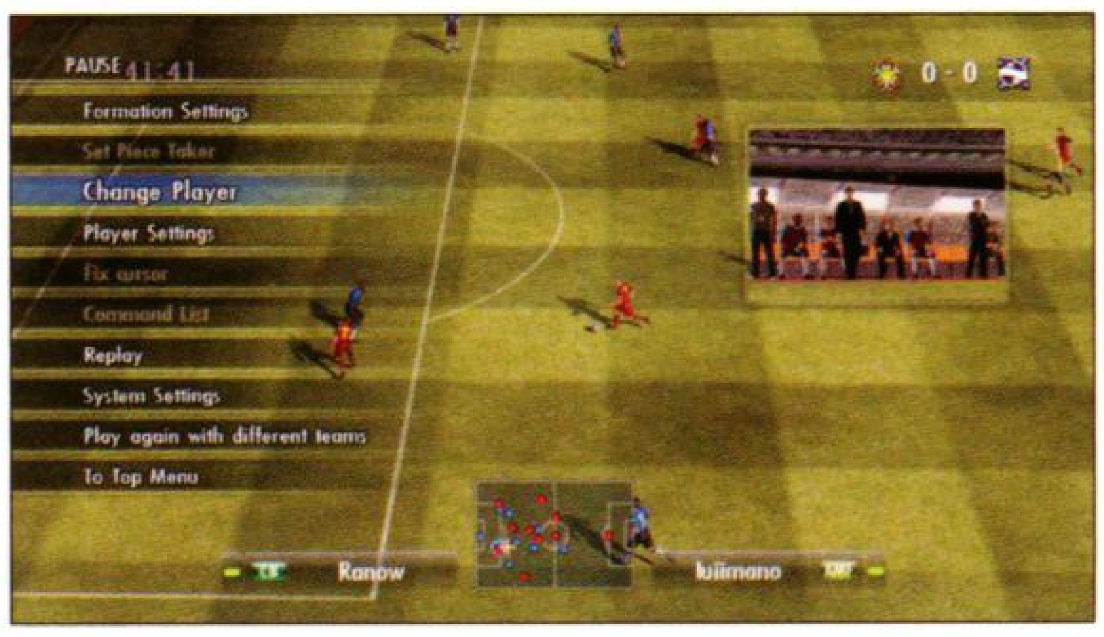
昏招频出的《WE》

这么说“《WE》系列”在次时代的表现似乎有点过，但是确实，《WE》在次时代走得不那么顺。

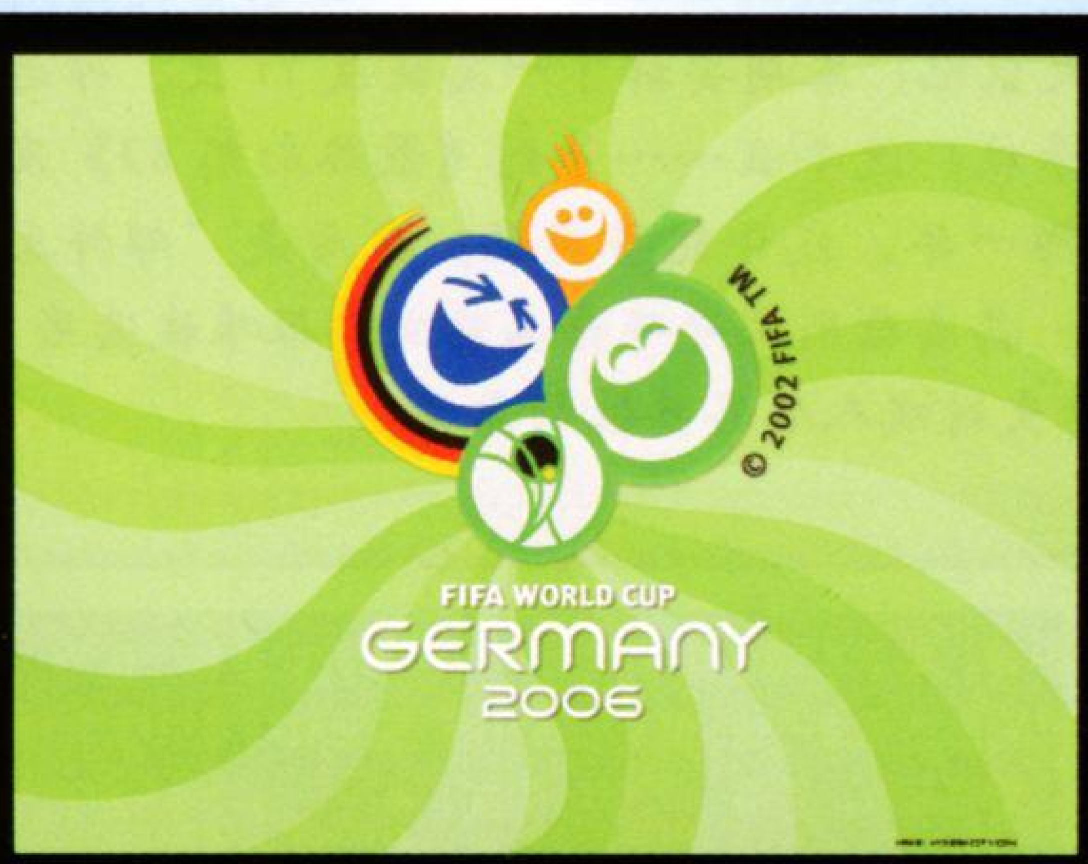
首先是《WE2008》，这个不用我说，大家都明白这是一款不是那么成功的作品，作为第一款完全次时代的《WE》，似乎 Konami 还没有找到感觉，拖慢掉帧，愚蠢的本方 AI 和单调的进攻方式都让玩家非常不满，记得当时和同学踢《WE2008》的时候，禁区前任意球瞄准球门中路用一半力道打几乎是必进的。而踢高难度时候本方球员愚蠢的跑位和接应意识有让玩家有摔手柄的冲动。个人认为其实《WE2008》只是为了赶在 2007 年内发售才匆匆忙忙地推出的，很多问题稍加调整就能解决，完全没必要为了赶时间而降低游戏品质。

2008 年的失利让 Konami 痛定思痛，《WE2009》作为雪耻之作推出了，多方面的调整让《WE》又找回了当年的感觉，新加入的“一球成名”模式也让玩家多了一种别样体验（个人认为一球成名是可以单做成一个游戏的）。而手感全面流畅化也让老玩家大呼过瘾，同时也让我们对《WE2010》充满了期待。

现在也很难说《WE2010》是成功了还是失败了，因为笔者对它的研究也不甚透彻，但是可以肯定的是，本作的手感只能用“涩”来形容，球员动作频率明显变慢，原来那种“边路突破－内切－传中－中路插上大力轰门”这一最爽快的攻击模式变成了几乎不可能完成的任务，更令人郁闷地是按下射门键出了力量槽却要过一会才能看见球员踢出那令人心焦的一脚，这个时间足以让对方断掉你八次了，这很像真实足球的感觉，但是，不爽。这种速度上的延迟多少影响了手感。本作是否失败或许现在还不好定论，但是看了《FIFA》的表现大家或许能有自己的判断。



稳扎稳打的《FIFA》

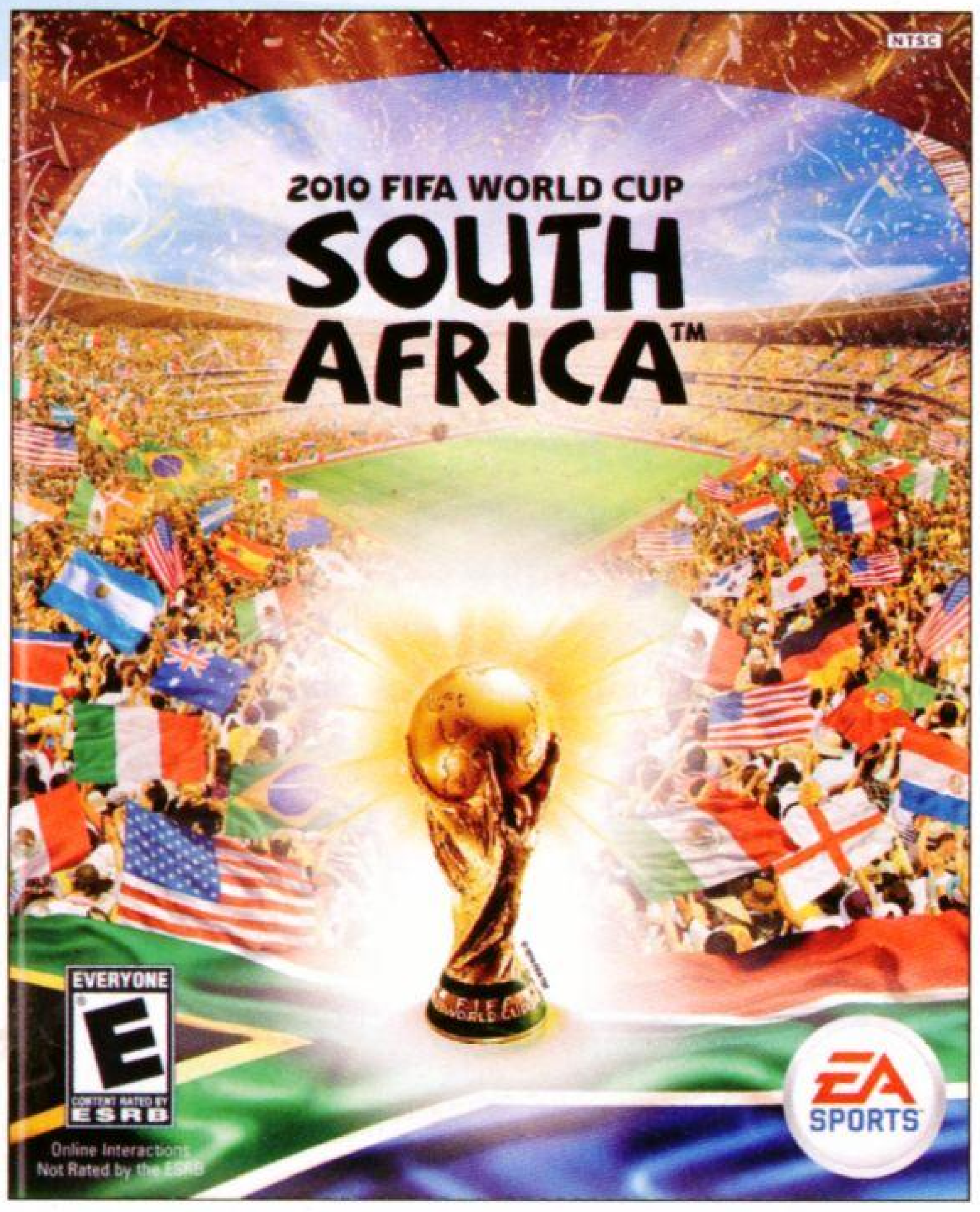


相对于老对手的糟糕表现，《FIFA》在次时代的表现可谓稳重而不失精彩。

《FIFA2008》、《FIFA2009》、《FIFA10》三款作品有一个共通的进化趋势，就是操作《WE》化。《FIFA》早期，或者说一直到《FIFA2007》最大的问题在球员动作引擎上，动作僵硬不合拍，人球结合诡异，以及操纵手感不佳。这些毛病在《FIFA2010》居然荡然无存，反而很有“《WE》系列”的感觉，手感很柔，动作流畅，而且由于每个动作都带蓄力的原因，让玩家可以控制例如短传和直塞等动作的力度，这使得比赛更加细化。这就解决了一直困扰《FIFA》的大问题，加上一贯优秀的画面和授权，《FIFA2010》不愧是 2009 ~ 2010 赛季最为出色的足球游戏。

2010 谁能笑到最后？

又一次的不战而胜？



时间回到现在，在世界杯开幕还有不到一个月的今天，“《FIFA》系列”推出了已经成为系列特色传统的《FIFA2010 南非世界杯》，这个游戏的精彩无须多言，大家可以自行体验，笔者认为这个游戏值得买一张正版玩玩。

那么，我们又要看一眼《WE》这边了，这时候《WE》在干什么？从 2006 年告别国际足联版权的他们似乎根本没有试图再次获得授权，而是自顾自地在 PS2 和 PSP 中推出了《WE2010 蓝色武士的挑战》，这就让战况回到了四年之前，肯定是《FIFA2010 世界杯》大获全胜，对于《WE》来说，这可不是什么好事，还是那句话，在实名 31 强和日本队之间，有理性的人都会做出正确的判断。

可能是 Konami 领先太久了（笔者指的是游戏的水平，不是销量），他们已经不会求人办事，所以拿不到授权；而且他们还认为自己是领导潮流的，别人（尤其是《FIFA》）只是个永远追不上他们的学习者，他们在《WE2010》中居然想在贴近真实足球方面上跟《FIFA》去拼，这就是以己之短攻人之长，《FIFA》顶着国际足联的大名，他们对于国际足球的还原程度是无法超越的，而且《FIFA》在很久以前就可以铲门将，控制球员故意犯规，为什么？这些小细节就是在表现完全真实的足球，哪怕是它丑恶的那一面。《WE》是在操控感上接近真实而高于真实，流畅，行云流水是《WE》的特点，如果这点失去了，那么《WE》就失去了灵魂。

后记

世界杯即将开幕之际，这将是四年等待的一个终结，也是四年足球游戏的一个总结，《WE》和《FIFA》谁会赢，没人知道，正如没人知道今年谁会夺冠。在两个系列的争霸史上，我们曾认为《WE》会赢，但是现在《FIFA》把劣势扳了回来，现在就能说《FIFA》会赢吗？就像 06 年谁都认为冠军是巴西的，结果还是意大利笑到了最后，这就是足球。

当然，作为一个普通球迷玩家，我们可以完全不管两家的胜负，只要享受足球游戏带给我们单纯的快乐就行，打开主机，放入光盘，选取心爱的球队打一次世界杯，这一刻，我们、游戏加上足球就是世界的全部。

SOUTH AFRICA 2010 FIFA WORLD CUP

上次的动员之后果然收到了大量的读者投稿来信，大家的热情和实力让奈落感动不已。同时在这里继续呐喊一声：自由谈大量征稿啦~~！如果你是游戏人，别控制！把你的所思所想分享给大家吧！本期安排了一篇极度YY文，作者的梦想是开一个以游戏为教育平台的学校！这个么……等到《最终幻想63》发售、同时也是中国男足世界杯夺冠的那一年，或许能够实现。之后是“邮件反应速度惊人”的方达同学的一篇碎碎念，其实原则上碎碎念类的文章很难被选用，但这篇胜在文笔优异，而且表达出了广大游戏人颇具共性的真情。

我有一个梦

文 罗子卿

我有一个梦想，那就是开所游戏学校，让大家玩游戏，学知识。告别那苦恼的数学，告别那死记硬背的科学，让我们用游戏代替各学科，真正做到两全齐美。今天便带你来看看我们的教学实质。

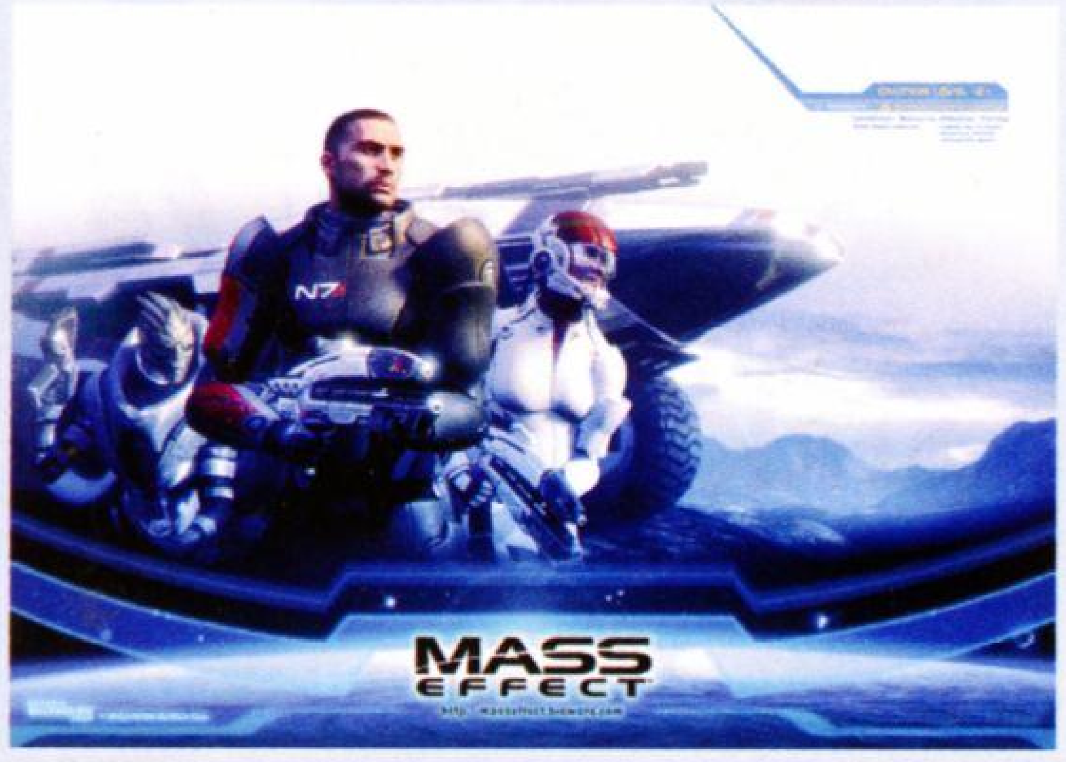
语文课。 课室：PSN

老师：花

课程简介：这是一款国人制作的游戏，你可能会问，国人制作的游戏也有很多很棒的啊，比如《仙剑》等，别急，且听我一一道来。这款游戏的制作方向瞄准了“深度”二字，游戏的画面给人的第一印象是清澈。游戏开始时，窗台上立着一株枯萎的花，镜头稍稍拉远，花市在一栋土褐色的建筑内，一座阴沉的城市，没有生机。接着镜头转移到广阔的野外，层峦的山脉上仍旧立着刚才的那支花，象征着花梦想着离开城市来到自然中。《花》的操作非常简单。按任意键能够增加吹拂花瓣的风，此时使用PS3的六轴手柄通过动作感应控制花瓣。操作感觉就像飞行模拟游戏一样，只是《花》控制起来更简单和轻松，没有坠机的顾虑。花老师会带着你在美丽缤纷的花海里遨游，感悟艺术什么，你说你没看出哪有“语文”？咳咳，老师没教过你透过现象看本质的吗？要用心感受才能学会，啥，你说你还不会？算了，下节课。

英语课：《质量效应》系列

课室：X360



教师：John Shepard（约翰·谢帕德）

教师简介：John Shepard是银河系中Citidel议会成立的机构Spectre（不受法律约束的星际特工）中的一员，主要职责是维护星际间的和平，消灭对人类和其他种族的潜在或直接的威胁。能够进入Spectre的人都是非常厉害的人物，而Shepard是第一个加入到Spectre人类，可见功夫了得。他本人嫉恶如仇，好打不平。一口流利的英语说遍银河系，跟着这样的老师还有什么不好的呢？

课程介绍：《质量效应》（以下简称ME）是美式RPG名门Bioware的一款双白金作品，游戏采用虚幻引擎制作，画面质量有保障。ME继承了美式RPG开放的世界，多样的选择等多种设定，使得游戏更加完善丰富。自古相传的古老预言提到，每隔五千万年，一支从未知次元袭来的神秘机械军团会扫荡全体文明世界，消灭一切生物并抹杀掉自己的存在证据后，留下成片的废墟扬长而去。现在，正是又一次5万年，Shepard的任务就是阻止这一事情发生在银河系上，为此，Shepard必须召集一批队友来共同完成这使命。当然，RPG游戏离不开对话，游戏中存在大量对话，每种对话会引发不同的效应，而多达2万条的对话用得恰到好处，NPC会根据你所选择的对话做出不同的反应，你可以通过说服别人帮你做事，也可威胁对方，在这时候你才知道学英语有多重要

科学课： 课室：X360

《光环》系列及其衍生作品

教师：John117

教师简介：John117，即士官长。他在6岁的时候被UNSC捉去进行SpartanII计划，主要目的是将这些6岁的少年通过极其严格的训练和一系列生化改造手术，配以雷神之锤盔甲，打造成世界上无坚不摧的斯巴达超级战士。士官长是最幸运的一个，多次化险为夷。后来更是凭借一己之力，摧毁了为抑制洪魔而消灭全宇宙生物的光环！现在，我们将随着士官长的脚步，来学习更多的科学知识。

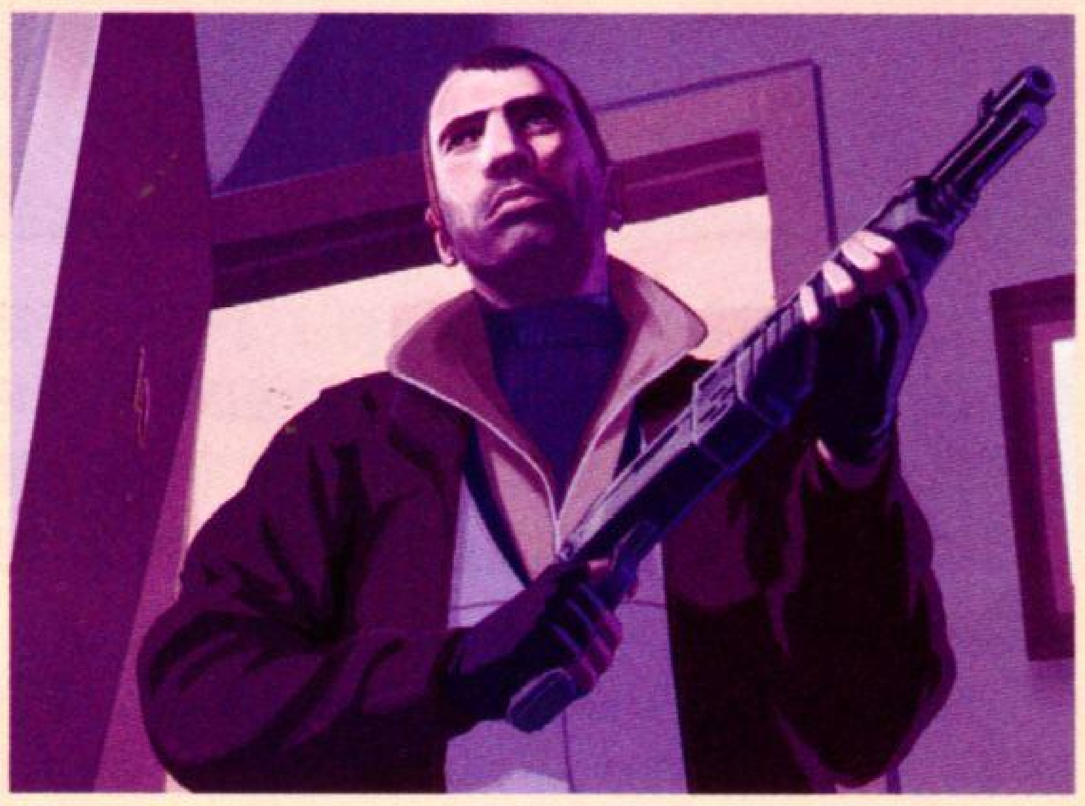
课程简介：《光环》讲述了500年以后人类与银河系中的2大生物种族展开的战争——星盟和虫族。既然是500年以后的事情，少不了高科技武器，你可别以为又是什么凭空捏造出来的产物，相反，很多武器装备都基于现在的科学武器。比如MAC炮（磁力加速炮），等等，好像在哪里听过这名字，对吗？没错，就是《变形金刚2》里美军驱逐舰打中大力神的那个拉风的大炮，就是这玩意儿，原理一模一样，只是这次变成了从轨道发射炮弹，威力惊人！还有黄蜂号，采用双螺旋桨+尾部可变换喷气式结构，使得它虽然速度不快，但是稳定性好，能随时在高空悬停，垂直起飞。等等，又想起什么了吗——鹞式战斗机！当然，还有什么肖-滕川光速引擎，雷神之锤护甲，斯巴达镭射等等完全诠释了“科学”二字。如果你还学得不过瘾，还有《光环小说三部曲》等着你，这里面讲解了更多的科学原理，这下过瘾了吧？

社会课：GTA4

课室：X360/PS3/PC

教师：Niko Jonny Luis

教师简介：Niko是个从中东来的移民，他来自由城有两件事：投靠他表哥Roman和找出当年令他整个特种小队覆没的叛徒。可是在Niko到了自由城才发现自己的表哥只不过是一个背着巨额外债，开着一家小型出租车公司的穷苦的人而已。后来Niko只好自己谋出路——为各种各样的人做事。在经历了一系列变故后，Niko终于找到叛徒，一个子弹结束了罪恶，而Niko却不为此开心，但，至少结束了。身心疲惫的Niko选择了到我院做老师，在此我们热烈欢迎！



课程简介：由Niko老师主教，组成一门庞大且复杂的学科。该游戏完整地还原了美国的纽约，甚至每一个街区！大家可以像真实生活中一样上网，交女朋友等等。GTA SA最大的诟病在于其剧情发展并不是那么好，但是在本作里剧情得到了非常大的改善，玩家深陷在阴谋的漩涡中，最后还是子弹解决问题，感觉就是在看黑帮片，同时，两个资料片

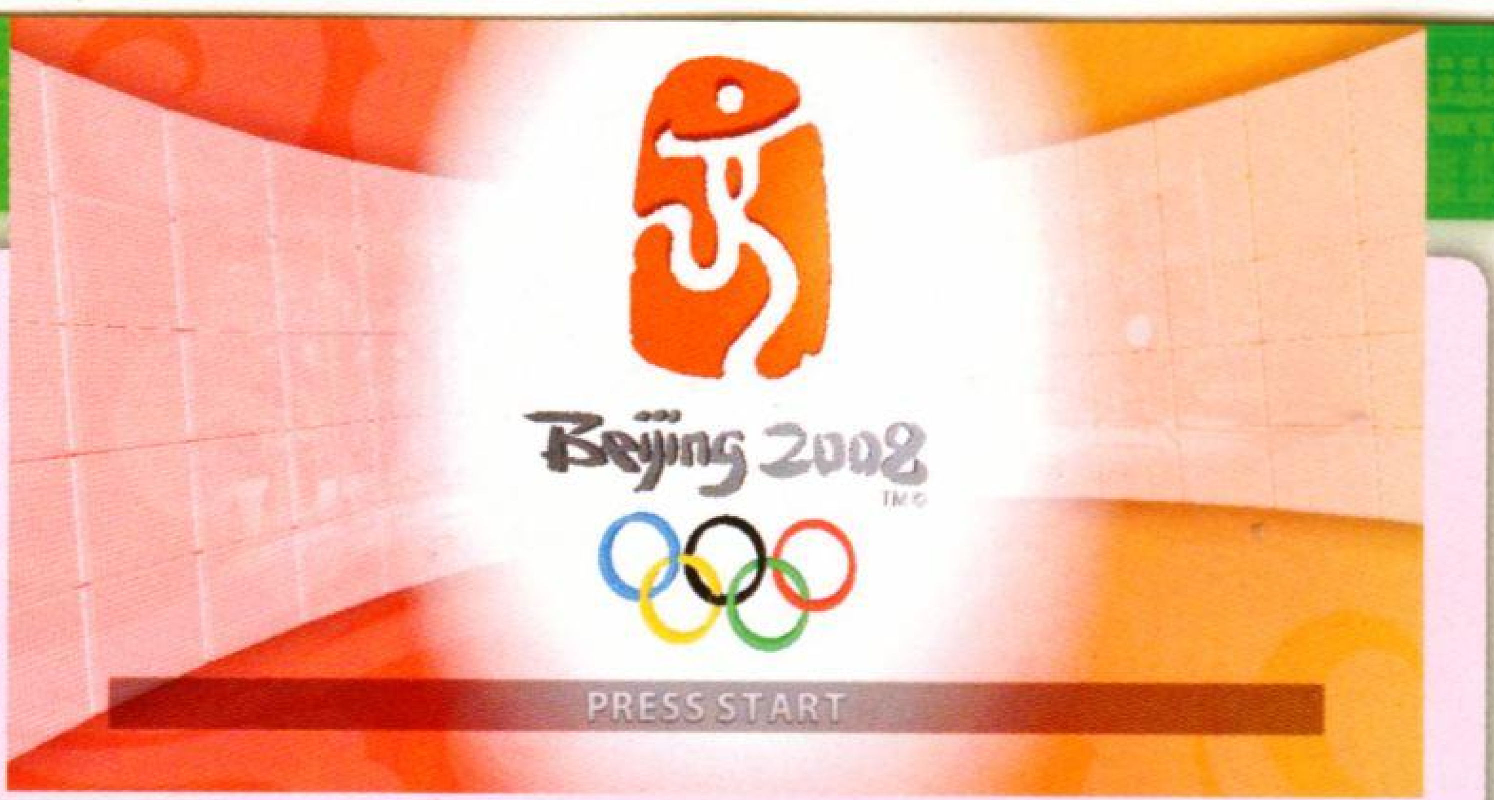
本栏目文章仅代表作者个人观点

里新老主角在他们的人中数次擦肩而过，足以让老玩家感动了。同时这款游戏还采用了电影借鉴手法来烘托气氛，就比如NIKO和他的朋友们抢银行的片段，那就是影片《盗火线》中的经典桥断。这款游戏不仅还原了地图，还还原了美国的文化，可以说不用出国体验美国的生活（笑）。但既然是还原真实的社会，那么粗口肯定少不了。。。好孩子不要学！

体育课　课程安排：北京奥运 2008

任课教师：刘鹏　　**课室：X360/PS3/PC**

教师简介：国家体育局局长，2008 年北京奥运会中国体育代表团团长。在 29 届奥运会上，率领奥运健儿在场上一路领先，拿下金牌榜首位！创下中国奥运代表团取得历史上最好成绩记录！他能来我院实乃我院之殊荣也！



课程简介：《北京奥运 2008》里包含了国际奥委会授权的十个大项目和 36 个小项目的奥运比赛项目，包括田径，游泳，射箭，体操等，虽然收录不全，但也够我们认真关上和学习一番了。游戏建模取自实景，比如鸟巢和水立方。同时还采用了动作捕捉系统，让每个运动员更加栩栩如生。即使我们没法参加奥运，也可以在《北京奥运 2008》里领会奥运会的精神——“更高，更快，更强”！它们会激励我们向下一个台阶努力进发！当然，理论不等于实际，游戏之余还要多出去活动活动，锻炼身体才是啊！

琐碎游戏 琐碎人

不想再讲冗长的故事，其悲剧或戏剧的结局归根结底不过是一场关于游戏的风花雪月。一个完整的故事，在游戏史中，在岁月的长河里，不过是琐碎的片段。索性，或悲或喜，或叙或议，将这些凌乱的片段抛向游戏与时光交织的天空，蓝蓝的，甜甜的，咸咸的，游戏人生，天知道，我晓得足矣。

关于我

我，简单的游戏生物，二十出头却已满脸胡茬宛如猥琐的中年大叔。发育的如此之快也许是饱受辐射的缘故：儿时，在电视机前蹂躏手柄；长大后，在显示器前苦研模拟器；如今，在小 N 和小 P 间往来穿梭，游戏的发展史曲折而漫长，我的游戏发展史简洁而明了。单纯的人，办一根筋的事儿，行动多于思考，洒脱倒也轻松，从想长大到长大再到长不大，这一保守童心的过程却恰是游戏人所津津乐道的永恒主题。屈指算来，十四年的游龄，说长不长说短不短，阅游戏无数然而感动始终如一。也许这个世界上没有纯粹意义上的永恒的不灭的经典游戏，但我坚信这个世界上有铭心的不朽的记忆。品游戏，不在于咀嚼时间的长与短，而在于被游戏所感动的深与浅，由此看来，我完全可以胜任游戏人这一头衔，那颗童心，我揣衣兜中攥手心里留着；那份感动，我刻脑门上埋时光中铭记。其过程惊心动魄，其结果却又恬静安逸令人回味无穷。我，是这样，而游戏，亦是这样。

关于游戏号子

“游戏号子”这一名词是我编出来的。概括的说，它包括了游戏中的各种声音，但是又区别于传统意义上的 BGM。想来想去，把它无耻的定义为“玩家心中不朽的口号”似乎更为贴切。

也许，在我国最经典，最广为人知的就是那句“啊哈，小霸王其乐无穷啊”的口号了。有多少人曾为这一句语调极其怪异的话而热血沸腾。我承认山寨技术无比强大，同样，强大的山寨给我们留下了强大的印记。无数个夜晚，我曾被隔壁邻居家传来的这句极具诱惑力和杀伤力的口号而折磨的在学习桌前抓心挠肝，挠的肝肠寸断。

其次就是《超级马里奥兄弟》。字儿还没认全的我们哪里晓得马里奥，只是泛泛的统称这一游戏为“采蘑菇”。恰逢当时幼儿园流行“采蘑菇的小姑娘”这首儿童歌曲，于是，这首歌便理所当然的成为了 SUPER MARIO 的主题曲。游戏时常见的壮丽景象便是如此：一个紧握手柄面色苍白目光死死得盯着荧光屏上的“小马哥”上下跃动的身影，其余的人错落有致的或站或蹲或躺，姿势各有千秋但口号却整齐划一：“跑！跳！顶！吃！耶！采蘑菇的小姑娘，背着一个大竹筐……”以上情景，只要父母不回来，便会无休止的重复重复再重复。

而在街机厅里那个时代最火爆的游戏就是《街头霸王 II》。由于文化水平的原因，同理，游戏里的角色也被我们冠上了极具地域和民族特色的名字。红人儿，白人儿自不必说，但是大野、夜叉、澡堂男、大警察这些名字你晓得么？游戏时围观者还会情不自禁的喊出巨牛无比的口号：“夜叉！摔他！大野快电他！咬他！大警察啊，快蹿啊！”说到这儿，您不要以为这是《聊斋志异》或是《动物世界》，这只是《街头霸王 II》和那个年代所特有的游戏号子，以及那纯纯的又热血的——游戏人。

关于游戏的味道

游戏是什么味道？或酸或甜或苦或咸。是的，如是而已。游戏卡带、光盘有借无还的辛酸；熬夜游戏红肿双眼通关后的香甜；被父母发现没做作业却还偷玩儿游戏，被揍时的痛苦；为学业为成长而不得不放弃游戏时那因不舍而停留在眼眶中的一份咸涩。游戏的味道只有从那个特定的游戏年代摸爬滚打过来的人才会懂得。三元一张铺天盖地的 D 盘和那种梦想一盘游戏卡带的渴求以及得到一盘卡带时的甜蜜是无法相比的，宽屏液晶自己独坐充满香气的房间与二十一寸彩电前众人挤满充斥汗臭味儿的小屋围观游戏的气味儿也是不一样的。不是人类倒退了，而时科技进步了。多年前，我的一位朋友练习了一个暑假终于能磕磕绊绊的将 FC 上的《忍者龙剑传 3》通关，当时，我奉他为神灵，整个房间充满了他的成就感和我们的快感。若干年后，寝室突然有人要为我在模拟器上表演这款久违的游戏，当我正襟危坐准备再次观摩这一通关奇术的时候，却发现他正满头大汗的搜寻着金手指……

每个游戏都是有味道的。不同的人，总会嗅出不同的感悟。游戏不会改变人们的视觉，味觉，听觉，嗅觉，但至少，我们应该为自己保留一点点，感觉。

关于成长

如果正在阅读这些文字的你和我年龄相仿或者已经成家立业娶妻生子，那么我要恭喜你们和我自己，因为我们见证了游戏人的成长并且已经顺利的从被游戏玩儿的人变成了玩儿游戏的人。玩儿什么怎么玩儿已经并不重要了，顺利的玩儿了过来才是最难能可贵的。见证了太多的“英雄豪杰”在街机厅里，父母的巴掌下折戟沉沙，在口号声中，游戏世界里迷失了自我，我们似乎该庆幸我们有颗“游戏人”而不是“游戏”的心。时至今日我们可以毫不掩饰的说，“FF 系列”实在是太感人了，哪怕这只是一个游戏；当然，我们也可以实实在在的说，何必执着呢？这不过是一个游戏。游戏人的世界里游戏带给人的是感动，而不是生活。都一把年纪了，总不能为了尤娜就不娶老婆了吧？当然，这话也可以说成，都玩儿了这么多年的游戏了，总不能娶了老婆，就忘记了尤娜吧？

成长，就会懂得，游戏与生活就这么微妙，也只有这么微妙。

关于怀旧

总会有人对某些人的怀旧行为感到不解。他们不晓得在一个 128 位游戏的时代为什么依然会有如此多的人对那粗糙的 8 位 16 位的游戏时代念念不忘。或许，那个逝去的游戏年代带走的不仅仅是几个游戏，更多的，是那个年代的游戏人的一段青春，一段欢笑，一段朦胧的岁月，还有一群不知烦恼与忧伤的玩伴。次世代的主机不可谓不强大，游戏素质也不可谓不高，但这个道理如同是花巨资拍出来的不一定都是大片，是男足不一定都会踢球的道理一样，电影院里总有人为大片而流泪也总有人昏睡，足球场上总有球迷为进攻的行云流水而助威也总有因屡屡愚蠢的犯规而被球迷嘘被裁判吹。人，总是不一样的。人们会抱着 PS3，X360 或 WII 玩的不亦乐乎，人们也都会因此而微笑，为次时代的游戏的华丽，也为儿时的那个年代的逝去。怀旧所怀念的，是这些玩家心底一个永远的结，不论是次世代还是次次世代，这个结，只会越系越紧，因为逝去的，永远都是美好的，而美好的，又都是那些曾经真实打动我们的。

怀旧不是一种病，怀旧，更不是对次世代主机及游戏的否定。它只是对那些在游戏人的游戏旅途中所发生过的一切的一种无声的肯定。

若干年后，我相信同样会有一批人会怀念 PS3，X360，WII 的世代，那种心情，犹如我们怀念 FC，MD 一样，无比强烈。

关于游戏的原点

游戏的原点？太过模糊。但是如果你是一个一路走来的人，你似乎应该知道，游戏的原点，就是最原始的感动，或者是，一个令人感动的理由。

游戏人的感动是什么？可以使充满创意诚意的作品，可以是引人深思的剧本，也可以是忍龙的通关，“小霸王”的怪异语调，更可以使咬人的“大野”，采蘑菇的小姑娘。游戏的原点，未必非要回归游戏，回归生活，但至少要让游戏人回归久违的感动。过多的争论销量的谁胜谁败，过分的关注作品的劈腿独占，游戏人要的，不过就是一个下午，一听可乐，一个游戏。这些是是非非，是不应该被带到游戏心情中的。只要带给我们最原始而纯粹的感动，这些争论自然会平息，而我们的注意力，也会重新拉回游戏的原点。

关于尾声

终于接近了尾声。琐碎的东西洋洋洒洒几千字，千头万绪却始终在某个地方画圈。所谓游戏人，不过是在坚持着一种信仰和一种态度的普通人。忙碌的生活中，他们总是铭记着一段记忆，一份感动。游戏与时光交织的天空下，有阳光，有白云，有鲜花，有树林，有你，有我。

当然，也有倒影。

文 方达

碧血黄沙，快意恩仇

"《荒野大镖客》系列"回顾

最近最火的游戏当然是 Rockstar 的《荒野大救赎》，这款很有潜力成为年度游戏的巨作以其独特的西部风情倾倒了无数玩家。不过除了"荒野大救赎"这个名字，还有很多人叫它"荒野大镖客"。如果算上这一款游戏，事实上已经有 3 款不同的游戏被冠以这个名字了。这次借着新作热销的东风，纱迦带着大家来回忆一下经典名作《荒野大镖客》。个人对于 FC 上的这款游戏极有感情，原因在于这款游戏所包含的崭新理念在当时极大地震撼了我，令我对游戏更加热爱。如今能借"怀旧殿堂"的经验和大家一同分享这段往事，真是令人激动。

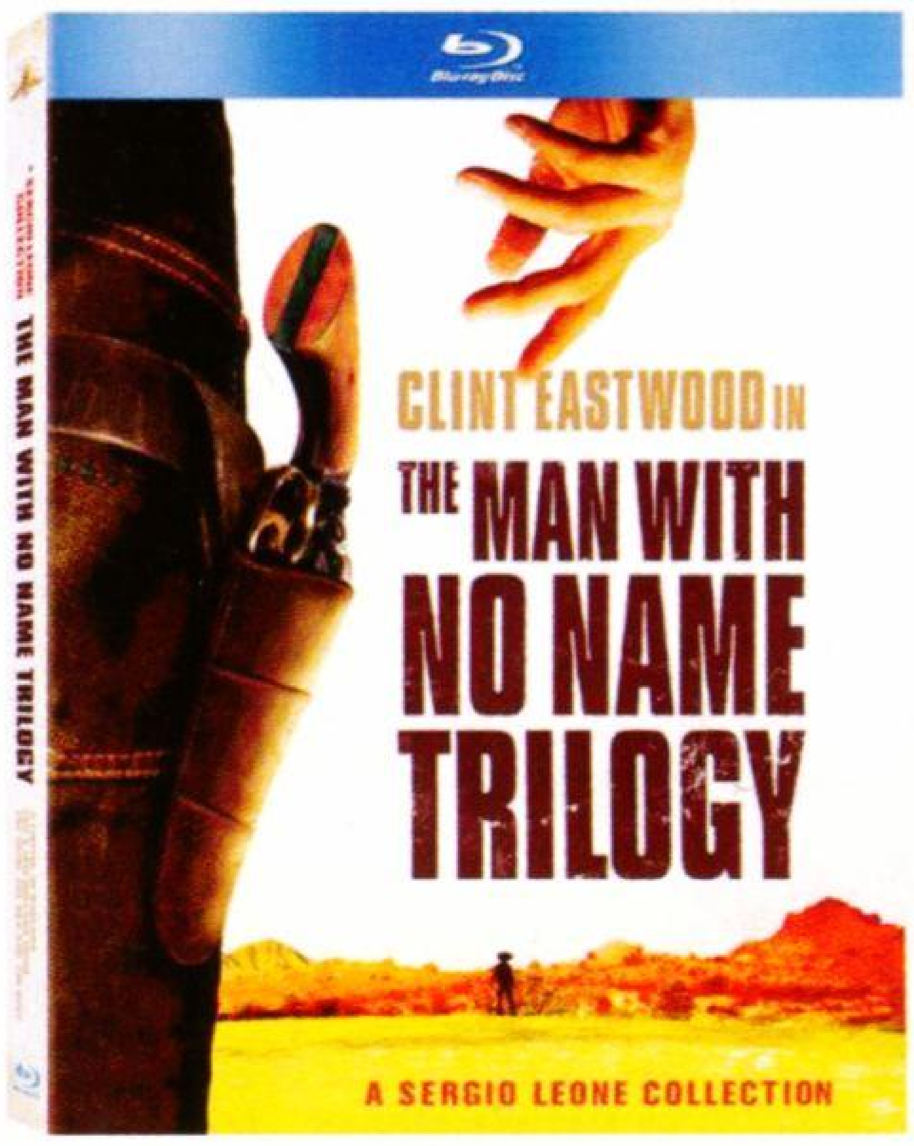
关于译名

经典游戏浑身都是传奇，《荒野大镖客》就是个很好的例子，光是这个名字的来历就很值得一提。

《荒野大镖客》这个译名本为电影《A Fistful of Dollars》的中文译名。该片由意大利导演赛尔乔 · 莱翁内执导，1964 年上映，男主角由克林特 · 伊斯特伍德扮演，在当时颇为轰动，开创了 Spaghetti Western 风格（即意大利式的西部风格，为西部风格的一个分支，强调血腥暴力，有个性极度夸张的角色，因为多为意大利人执导得名）。该片后来又拍了两部续集，分别叫作《黄昏双镖客》（For a Few Dollars More）、《黄金三镖客》（The Good, the Bad and the Ugly），合称"镖客三部曲"，又名"无名客三部曲"。后来游戏推出之后，因为同是西部题材，所以台湾发行商就来了个张冠李戴。

不过比起"荒野大镖客"，其戏谑叫法"荒野大嫖客"恐怕更加出名。正在阅读这段文字的朋友，你扪心自问一下——你是否也这么叫过呢？我想除非你没听说过"荒野大镖客"这个名字，否则答案必然是肯定的。（笑）如果你看到有人在论坛上高呼："今晚嫖不嫖？"可千万别以为自己走错了论坛。我一直以为这个名字出自大陆玩家的发明，后来去台湾游戏论坛发现，原来台湾玩家从小也是这么叫的，果然是"两岸文化同根生"啊！

严格来说，《荒野大镖客》并不是一个系列，它由 3 部不同的作品构成，但由于诸多原因，将其视为同一系列也说得过去，下面列出两岸玩家对这三作的叫法对比。



▶"镖客三部曲"的蓝光版合集封面。

大陆译名	台湾译名	原名	机种
荒野大镖客	荒野大镖客	GUN.SMOKE	ARC/FC
荒野大镖客	红色死亡左轮	Red Dead Revolver	PS2/Xbox
荒野大救赎	碧血狂杀	Red Dead Redemption	PS3/X360

街机版《荒野大镖客》

荒野大镖客 GUN.SMOKE

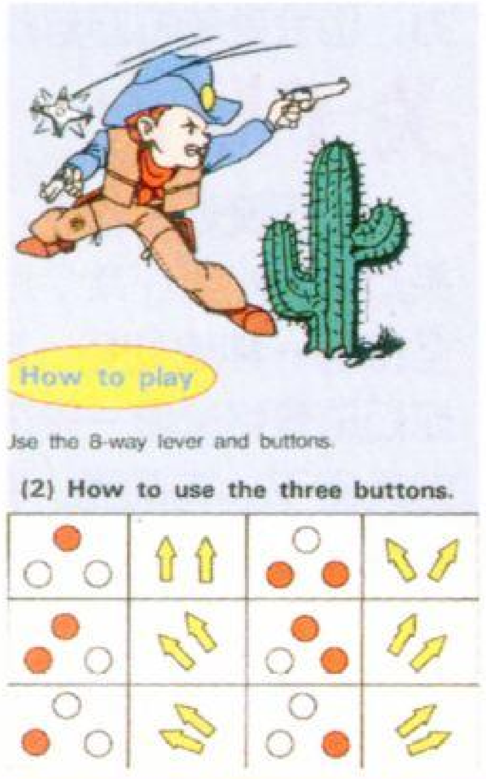
发售日	1985 年 11 月	开发商	Capcom	类型	射击

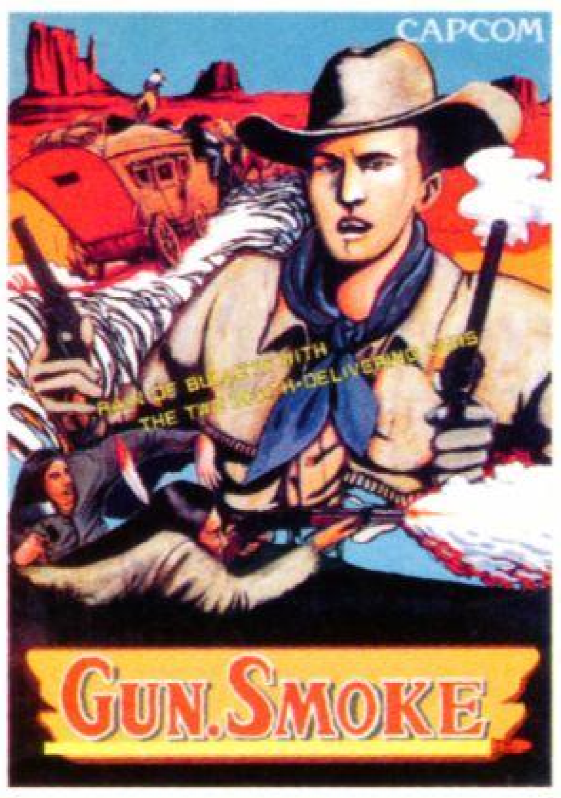
《荒野大镖客》早在 1985 年便已在街机上登场，这款游戏在国内非常少见，我个人只见过一次。当时我已经把 FC 版玩得滚瓜烂熟了，但在街机上依然死得很惨，可见其难度之高。后来在模拟器上通了一遍，除了难度和画面之外，各方面都不如 FC 版，可以说是一款很普通的射击游戏。

作为系列的原点之作的《荒野大镖客》，其原名是《GUN.SMOKE》，由 Capcom 开发。当时很少有人会注意到，《GUN.SMOKE》这个名字在中间有一个点，这是因为 Capcom 要规避版权。《GUN SMOKE》最早是美国的一个电台节目，它开设于 1952 年，于 1961 年停止播放。这个节目由作家 John Dunning 撰写剧本，内容以美国西部为主，深受好评。这个节目的诞生与当时美国的大环境是分不开的，上世纪 50 年代初，全美陷入麦卡锡主义的恐慌之中，大批著名人士因被诬陷与共产主义有勾结而锒铛入狱，甚至被处以极刑。以"勿谈国事"来形容美国人民当时的心情可谓再贴切不过了，因此很多艺术工作者转而开发没有风险的西部题材。

《GUN SMOKE》因为大受好评，1955 年被改编为电视剧，引起了更大的反响。该剧一共播放了 20 季，直到 1975 年才完全结束。Capcom 于 1985 年推出的《GUN.SMOKE》游戏除了也是西部题材之外，与原作没有任何关系，为了规避版权方面的问题，在 GUN 和 SMOKE 中插入了一个点，一代经典就以这样的方式戏剧性地诞生了。

▶街机版的操作示意图。和 FC 版相比，街机版的操作是相当复杂的。





FC 版《荒野大镖客》

荒野大镖客 GUN.SMOKE

发售日	1988 年 2 月
开发商	Capcom
类型	射击

FC 时代限于机能，很多街机游戏都不能完美移植，这迫使开发者要在 FC 版中加入新的吸引玩家的要素。在这种情况下诞生了无数街机移植经典，如《女武神传说》、《希特勒复活》等等，虽然这些移植作的玩法和街机版已大不相同，但是论游戏性的话却要远远胜出。《荒野大镖客》也是如此。

晚于街机版 3 年诞生的 FC 版和街机版一样，同为强制纵卷轴射击游戏。不过街机版共有 3 个射击键，而 FC 版只有 A、B 两个键。FC 版中，B 为往左斜 45 度射击，A 为往右斜 45 度射击，AB 齐按为往正前方射击，这个操作方法可以说是相当独特的，这也是当时游戏吸引人的一大关键。

游戏很好地做出了美国西部的感觉，FC 版将街机版的十关缩为六关，每一关都选自美国西部的经典地貌：城镇、沙漠、印第安部落、山谷……尤其值得称赞的是游戏的音乐，六关的音乐截然不同，连 BOSS 战的音乐也完全不同。这在当时的游戏中是非常罕见的，后来这个设定也被移植到另一名作《名将》上。这些音乐的

素质都相当不俗，与场景风格浑然一体，虽然时隔近 20 年，音乐依然历历在耳。

更让人投入的是，游戏每一关开始时都会出现一张通缉令，也就是本关的 BOSS。过关之后，玩家会帅气地开枪将通缉令打得稀巴烂，而根据你的表现不同，通缉令上的弹孔也会有不同的分布，最高境界是一条整齐的直线。这些设定都给当时处于游戏启蒙期的中国玩家以极大的震撼。

开创性的设定

FC 版《荒野大镖客》的厉害之处并不仅于此，游戏开创性地引入了大量在当时看来惊为天人的设定。

首先是金钱概念。游戏引入了金钱概念，并将其很好地融入于流程之中。玩家在流程中打死敌人或获得钱袋即可拿到钱，用钱可以在路边的老爷爷老奶奶那里买武器和装备。这个设定以今天的眼光来看似乎稀松平常，但在 1988 年可是一个划时代的壮举。我和我的一帮玩伴们最早玩这个游戏时，完全没明白老爷爷和老奶奶是干嘛的，后来在一次很偶然的机会下买了一匹马，但还是没搞清楚为什么有时能得到马，有时又得不到。过了很久之后才有人突然灵机一动，说："会不会这游戏里的分数是钱啊？"这句话从此拉开了商品经济的大潮。

其次是探索要素。FC 版中，要想见到每一关的 BOSS（也就是通缉犯），你必须获得通缉令。通缉令藏于地图上的某个隐藏地点，必须用武器射击才会出现。如果拿不到通缉令，关卡流程会不断重复。这一设定和今天游戏中层出不穷的找收集品有点类似，只是影响更大。当时没有人能理解这一设定，只是奇怪为什么有时一关要打好几遍才会结束，还以为是游戏卡出了问题。

除了上述的两点之外，游戏中令人耳目一新的要素还有很多，例如能力升级、武器切换、隐藏道具等等。难以想像在 1988 年的时候 Capcom 就能发明这些要素，并很好地融入到游戏之中。这款游戏告诉玩家，游戏并不是从头打到尾就行了。

本作曾先后被移植到多个机种，不过都是完全照搬式的移植，因此都是以合集形式出现的。值得一提的是，PS2 游戏《Namco×Capcom 梦幻大决战》中，商店女老板希露菲有一招就叫"GUN.SMOKE"。

《荒野大镖客》的复刻情况

原名	译名	机种	发售日
Capcom 世代 第 4 集 孤高英雄	カプコンジェネレーション 第 4 集 孤高の英雄	PS/SS	1998 年 11 月 12 日
Capcom 经典合集	カプコン クラシックス コレクション	PS2	2006 年 3 月 2 日
Capcom 经典合集	カプコン クラシックス コレクション	PSP	2006 年 9 月 7 日

▲在 FC 版中登场的六大 BOSS，不知你还记得他们分别出现在第几关吗？我印象最深的就是第 4 关的忍者，这风格实在太诡异了。

重生的《荒野大镖客》

荒野大镖客 Red Dead Revolver

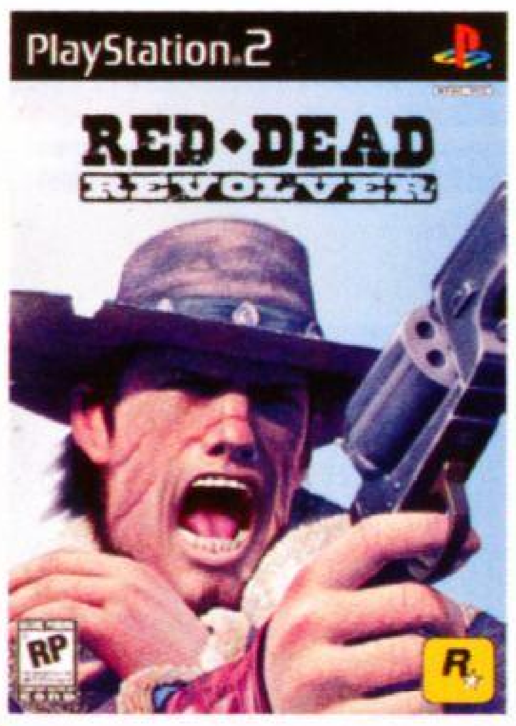
发售日	2004 年 5 月 3 日	开发商	Rockstar San Diego
发行商	Rockstar Games、Capcom	类型	第三人称动作冒险

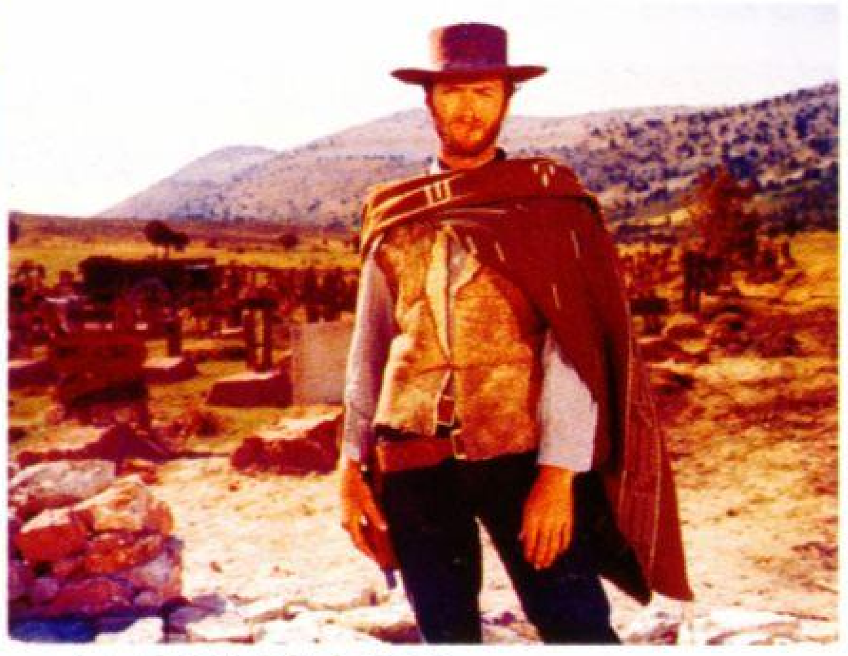
时光飞逝，《荒野大镖客》在 16 年后于 PS2、Xbox 上重生，不但名字改为《Red Dead Revolver》，而且开发商也改为了大名鼎鼎的 Rockstar。老实说，这个《荒野大镖客》和 16 年前的《荒野大镖客》除了同为美国西部风格之外，并无共通之处。那么为什么还要把它算到这个系列之内呢？原因在于本作最初是由 Capcom 开发的美国西部风格作品，不过被中途放弃，2002 年 Rockstar Games 购买了该作的版权，并交给 Rockstar San Diego（圣地亚哥工作室）继续开发本作。新制作组将本作的主题改成了 Spaghetti Western 风格，游戏因此得以加入更多血腥场面和一些更加疯狂的角色。

可以想像，如果本作继续由 Capcom 开发的话，那么本作被称《荒野大镖客 2》也是合情合理的。如今这个 Rockstar 版《荒野大镖客》称得上是继承了原作精神的作品。顺带一提的是，本作在亚太地区的发行工作同样是交给 Capcom 来进行的。

游戏的主角 Red 像极了著名的"镖客三部曲"中克林特 · 伊斯特伍德饰演的角色——Man with No Name。游戏的故事很简单，主题就是"复仇"，一帮坏人在 Red 还是小孩子时杀害了他的家人，现在他长大了，并成为一名赏金猎人，他的目标就是杀死那些仇人。这种直线型复仇故事给人的乐趣就是，你会知道这个雪球会越滚越大，而且结局会非常爽。

故事的西部风格化在本作名为"Grainy Film"（颗粒电影）效果的画面表现下更加粗犷，也用到了很多西部片中的音乐。作为一款第三人称动作射击游戏，掩体系统、近身格斗、飞刀、步枪还有必不可少的左轮手枪，"死亡之眼"系统是主角的绝技。游戏没有自动瞄准，全手动瞄准在当年 FPS 还未全面进军家用机的年代会让人觉得有些困难。游戏中除了控制主角 Red 之外，还有一些其他角色的剧情，不过控制其他人仍旧是走主角的那些关卡，这冲淡了 Red 的主角戏份。虽然有一些小问题，但是作为家用机游戏对西部风格的一种尝试，本作还是非常有意义的一部里程碑式作品，而刚刚推出的《荒野大救赎》则是它在精神上的续作。





◀▲大家觉得他俩像吗？

结束语

在我连续跑了 3 次游戏店后，终于买到了梦寐以求的《荒野大救赎》。晚上洗完澡，把碟放进 PS3 里，和朋友们约好了晚上 8 点半见面，现在是 8 点过 5 分，我先进单人模式玩一下。当我骑着马在荒漠中漫步时，听到悠扬的音乐，再看看身边如画的美景，一股久违的良好感觉顺着脊柱往上涌来，正如十多年前我头一次在 56 合 1 里玩到《荒野大镖客》一样。兄弟们，抢钱抢地盘，算我一份！

栏目主持 米格

天下聚会

接手“天下聚会”活动后的第一场聚会，总算在好友皮皮的努力下圆满结束，结束后第二天就催着生病的皮皮要聚会的照片看，搞得皮皮好是辛苦。看到了活动现场照片，看到玩家们脸上的笑容，米格我才总算安下心来。下面就让我们一起来分享一下本届天下聚会组织者皮皮带来的聚会报道吧！

莱仕达“天下聚会”武汉站

清凉聚会，火热赛事

莱仕达™ 本活动奖品及活动经费由“莱仕达”独家赞助并由 UCG 提供的各种杂志作为现场礼品

各位 UCG 的玩家大家好，我是“天下聚会”武汉站的组织者皮皮，很荣幸今天能与大家一起分享“天下聚会”活动的经验及感受。本次“莱仕达”天下聚会活动地点选在了武汉汉口 IT 空间，早几天莱仕达的工作人员和我们几位热心的玩友就在现场搭建了露天舞台，可让人担心的是武汉这几天天气十分不好，直到 22 号的前一天晚上我都一直在担心活动当天会不会突降暴雨。不过还算老天爷给咱面子，只是飘了那么几滴雨，根本无法浇灭我们武汉玩友对这期盼已久的聚会所饱含的热情，凉爽的天气反而让大家玩得更舒畅，天下聚会最终顺利进行。忘记说了，本次活动还得到了莱仕达、众诚科技全力的支持，不但为本次活动提供了资金上的支持，还为我们带来了丰富的奖品，而且不少工作人员协力帮助我们在现场组织，实在让人感动。5 月 22 号早上 9 点，玩家们开始陆续到场。

这次活动的主要目的是为了让广大玩家玩到更多好玩的游戏，体验更专业、新颖的游戏设备，因此为了这次聚会，皮皮我也是特地弄来了很多大家平常玩不到的神奇东东给大家去体验一番，其中以莱仕达的赛车椅套装以及音乐游戏的模拟电鼓最受欢迎，当然还有最新格斗游戏大作《超级街霸 IV》比赛等项目，得到广大玩家的关注。同时，莱仕达与 UCG 也给大家准备了十分丰厚的奖品、礼品。莱仕达提供的各类周边产品自不用说，拿到奖品的玩家都是爱不释手。各类游戏书刊更是被玩家热抢，尤其是由玛娜 MM 做封面的《PSP · e 族》，几个人抢得你死我活。还有 levelup 的纪念 T 恤，拿到手里都是说不完的回忆，几位老寨友瞬时都泪流满面！

■武汉的下一代玩家在爸妈陪同下也来感受了一次“天下聚会”。

上午的一番交流后，下午 1 点钟比赛活动正式开始，由我们的萝莉主持人 Neko 酱为大家来了段可爱风趣的开场白，现场气氛那是相当的好。话说 Neko 酱为了这次活动还特地准备了《K-ON！轻音少女》阿梓喵的服装，连头发都专门做了番精心的护理，真的很敬业。开场白之后，由莱仕达的戴总给聚会致词，戴总一上台就用刚刚学会的武汉话给大家打了个招呼，一句“武汉的班子们大家好”引起了台下玩家们热烈的掌声。随后由武汉玩位数码电玩店的“杨叫兽”给大家带来了精彩的《狂热鼓手 DTX》电鼓表演，接着我们的 Neko 酱也一展歌喉，与“杨叫兽”为大家合体表演了《Bleach》ED《Rolling Star》，还真有点 Rock 范儿，场面顿时轰动了起来。

■玩位数码的杨兄为我们带来专业的《狂热鼓手DTX》电鼓表演。

■晚上9点才忙完了最后一场比赛，莱仕达戴总给获奖者颁发了奖品。

表演结束后，我们的游戏体验区正式为大家开放，里面有《极品飞车》、《鹰击长空》两款大作供大家尝试，而这里所说的尝试可不是简简单单按几下键盘的那种，而是有莱仕达的赛车椅和飞行摇杆搭配使用，给玩家全新的模拟体验。体验期间，Neko 酱在现场弄了互动小游戏，还故意在大家开车、飞行的时候问些脑筋急转弯让他们回答，而答对的玩家都获得了手柄之类的周边小礼品。

之后是《实况足球 2009》、《NBA2K9》、《月姬格斗 MBAA》和《超级街霸 4》的比赛，这也体现了本次聚会专业的一面。我们在舞台和体验区同时展开比赛，比赛的气氛当然十分激烈，武汉玩家的专业水平也得到了充分体现。也一些赢了比赛的玩家当然少不了怪兽般的兴奋一吼，而输了比赛默不作声的，也有 Neko 去合影安慰。经过 N 小时的持续较量，终于才比出了《实况足球》、《NBA》、《月姬格斗》和《超级街霸 4》这四个项目的前三甲，莱仕达的戴总和金经理分别为获奖玩家进行了颁奖。这时，看了看表，居然已经到了晚上 9 点钟……

这次活动，皮皮我要感谢的人太多太多，《游戏机实用技术》，莱仕达的戴总、金经理以及办事处的兄弟，米格，还有玩位数码电玩店的杨老板，我的好兄弟兼活动摄像师徐巍，主持人 Neko 酱，以及参与这次活动的武汉玩家！而和我一样想要感谢大家的武汉玩家也有太多太多，我们每个人都希望以后能开展更多丰富精彩的活动，也欢迎广大武汉玩家，我们下次“天下聚会”再见！

PS：刚从世博会回来的徐巍同学就被拉来搞这次活动的拍摄和剪辑工作，下辑我们将和大家一起分享本次莱仕达天下聚会火热视频。

聚会号召

暑期将至，“天下聚会”再次向全国玩家发起聚会号召，欢迎各地聚会团队提出“天下聚会”申请，越早提出申请，得到奖品和赞助商支持的机会就越大，而除了丰富的奖品、礼品外，还将在杂志上留下你青春的回忆！重庆、西安、肇庆、成都聚会活动锐意策划中，杭州、沈阳、天津、广州、深圳聚会组织者及聚会组织热情招募中！优秀的平台，热情的玩家，我们都在等你来！活动联系邮箱：mig@ucg.com.cn

诚招合作

为扩大“天下聚会”活动规模，与广大品牌、商家共同打造优秀企业形象，带动中国电玩产业发展，“天下聚会”诚招网络合作媒体及活动赞助商！如果您对我们的活动感兴趣，请将您的联系方式发至 ucgmd@live.cn，我们将在第一时间与您联系。

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

前几天经历了一次事件让我深刻地体会到了所谓人类现代文明的脆弱。深夜1点，我下班归来后在浴室洗澡，正在我浑身涂满香皂，一边唱歌一边洗头发的时候——突然停水了！毫无征兆地！我在浑身香皂、满头泡沫的状态下再也无法接触到任何水源了！客厅的饮水机里都没有水了，而且是夜里1点……我像“大卫”一样在房间里徘徊，再徘徊，还是没有水。最后找来朋友帮我在便利店买了两大桶矿泉水才解决了问题……那个晚上我深刻地明白了水的重要，并决心以后珍惜每一滴水……

《心跳回忆4》官方漫画开始连载！

脆薯条 提供

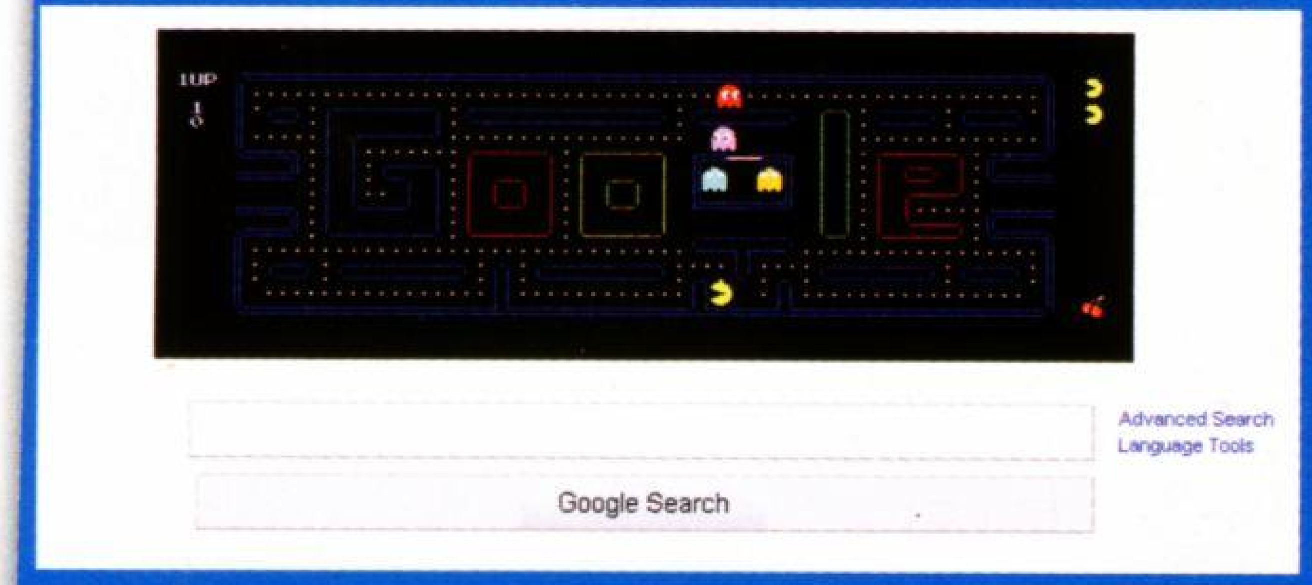
《心跳回忆》的大名想必各位玩家都应该知道，为了纪念“《心跳回忆》系列”15周年，Konami于5月27日开始在“电击萌王”上连载《心跳回忆4》的漫画。当然漫画本身是与游戏完全不同的剧情，而女主角则是游戏中具有双重性格，而且是主角青梅竹马的大仓都子。官方漫画名为“心跳回忆4 Stand by me”，由画师ぱいらん（白狼）主笔。对于游戏有爱的玩家可不要错过，白狼的画风还是非常“萌”的。第一话的内容与游戏中的开头有点相似，讲述大仓都子为主角处理种种家事，随后在学校中发生的种种事件。当然，游戏中其他的女主角也会纷纷在连载中登场，玩家们可以稍稍期待下。对于大仓都子的“双重性格”，漫画中会发展成为原创故事，这也就是最吸引玩家的地方。游戏中如果一直追求大仓都子的话，那么免不了会发生“大仓都子黑化”事件，相信玩过的玩家一定印象深刻。

▲官方漫画的彩页，都子与另一个“黑化”都子。白狼作为新生代画师，其才能马上就被Konami挖掘了出来，担当官方漫画的主笔，可谓是朝着漫画界进军了一大步啊。

▲游戏中的大仓都子。作为主角的青梅竹马，想必一开始肯定被大多数玩家无视，而且“黑化”后会影响其他角色的好感度，那个披头散发的表情实在是……另外，大仓都子书包上的那个玩偶可是非常恐怖的存在，如果玩家无视它的警告继续和其他女孩子约会的话，它就会突然出现与玩家战斗。正常情况下应该没人能赢它……相信在漫画中，这个“黑心人偶”也会扮演着一个重要角色吧。

《吃豆人》三十周年纪念，谷歌“闯大祸”？

雷电 提供



▲“谷歌版”《吃豆人》。

▲原版《吃豆人》版面。

《吃豆人》(Pac—Man）是Namco于1980年5月22日在日本推出的街机游戏，游戏的规则十分简单，将场景中有的黄色小豆点（Pac—Dot）都吃掉就算过关，吃豆人被幽灵碰到就会死亡，但是如果吃到能量药丸（Power—Pellet）就会让吃豆人暂时获得吃掉幽灵的能力。这款风靡全球的游戏是世界上知名度最高、资格最老的游戏之一，而2010年5月22日，正是“吃豆人”诞生30周年的日子。谷歌（Google）在这特别的日子中，作出了一个推广范围最广最受人注目的纪念活动——将自己主页的Logo换成了一个网页版《吃豆人》游戏！页面上原先的“手气不错”按钮被换成“投币”，在点击此按钮后便可以开始玩了。

谷歌随着各种值得纪念的日子更换首页Logo并不奇怪，但是这次不再是一张图片，以《吃豆人》这款“简单、可爱、好玩”的游戏为主题，让其成为当天最引人注意的话题之一，所有人都在互相问候：“你玩了Google的《吃豆人》了吗？”当天，美国当地时间是周五，为工作日，通过“拯救电脑使用时间惯例好帮手”RescueTime以11000个用户为对象进行了抽样调查和精确计算：

抽样用户在5月22日这天花费在谷歌主页上的时间从平时的11秒平均时间提升到45秒，也就是说每次浏览谷歌首页都多花了34秒，用在哪了？玩《吃豆人》。谷歌在当天拥有5亿次页面浏览量，平时所有用户花费在谷歌上的时间为3360万小时，今天则多消耗了4819352小时（480万小时，注：多用的34秒时间为主页，3360小时的总消耗时间包括二级搜索页面），按每位谷歌的使用者（美国）的薪资和福利为每小时25美元计算，所有公司一共损失了一亿两千万美元，这些钱可以雇佣谷歌的19835名员工工作6周，包括谷歌的老总Larry和Sergey。

当然，这个算法有很大出入：1. 并不是所有人都是在上班时间到谷歌玩《吃豆人》；2. 很多国家当天并不是工作日；3. 就算没有谷歌的《吃豆人》，该放松心情的时候也会去找其他事情做，以得到更好的工作效率，谷歌帮大家放松了，而且估计这个放松效果比其他的更有意义。其实，这加在谷歌头上的“浪费罪名”是无法成立的，能吸引到那么多人的注意是因为谷歌的影响力太大，劳工部不能强制谷歌放弃变换Logo吧？现今最强大的互联网站和当年最叱咤风云的电子游戏结合，来去30年，却能擦出如此耀眼的火花，让我们看到创意的美好、时间的流逝，纪念的最高意境也就在于此了吧！

最后，为大家献上国外同好制作的《吃豆人》幽灵“变脸图”，看看你能认出几个吧！原作中四色幽灵的名字分别是：橙黄色的Clyde、蓝绿色的Inky、粉色的Pinky和红色的Blinky。

▲KISS乐队、辛普森、汉尼拔、阿凡达、苹果……他们都成了《吃豆人》中的幽灵怪物们。

名制作人的传世之作

对于混迹游戏圈多年的老玩家来说，要数出几个知名制作人并不是件很困难的事情，但如果要你说出这些制作人第一款参与制作的游戏是什么，估计这就相当考验你的游戏阅历了。毕竟在这些制作人出道的时候，他们的作品基本上不可能在国内形成什么影响力，就算你曾经接触过这些作品，多半也是托多年后家用主机在国内普及的福。本期的多边共享特别为大家收录了 12 位日本知名制作人的“处女／出世之作”，以及他们当时在制作这款游戏时的心路历程，如果感兴趣的玩家还能在如今三大家用机的网络卖场（Xbox LIVE 对应的 Xbox LIVE Arcade、PS3 和 PSP 对应的 Game Archives、Wii 对应的 Virtual Console）中找到这些传世经典的身影，用现在的游戏眼光再去审视它们是否会产生更多不一样的感觉呢？

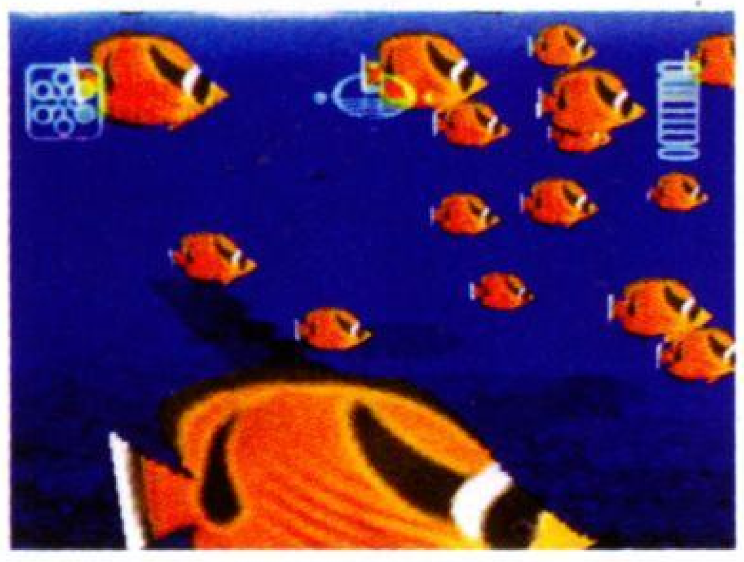
饭田和敏

用作品感动心灵的奇才

处女作 **潜水员的假日** アクアノ-トの休日

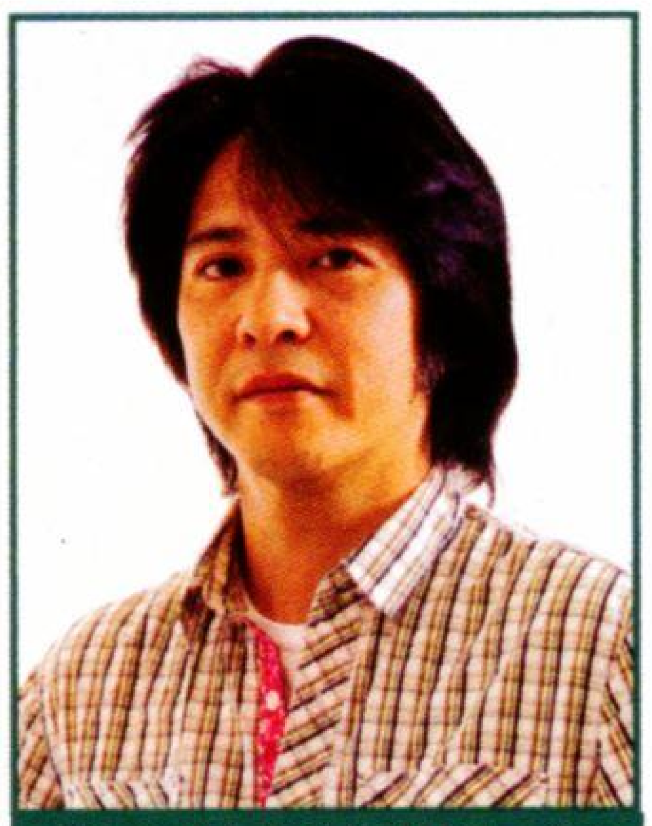
机种：PS 发售时间：1995 年 6 月 30 日

下载对应：PSP、PS3



潜入 3D 表现的海底世界，观察海洋生物的经典模拟游戏。虽然不要求玩家有目的性地去做一些事情，但只是单纯地享受海底探索的乐趣也足以让人印象深刻。

点评 当时只是认为在3D空间中自由移动的感觉会非常有趣，所以就**去掉了一般游戏中都会存在的分数、剧情之类的元素，来突出作品的主题**。当初在制作时自己经常会感到不安，好在有很多身边的朋友支持，才能在充满幸福的日子里完成这部作品。



1968 年出生于日本千叶县，曾在制作完《巨人扑通》后淡出所有人的视线，去年复出后加入软件开发公司“grasshopper manufacture”。

远藤雅伸

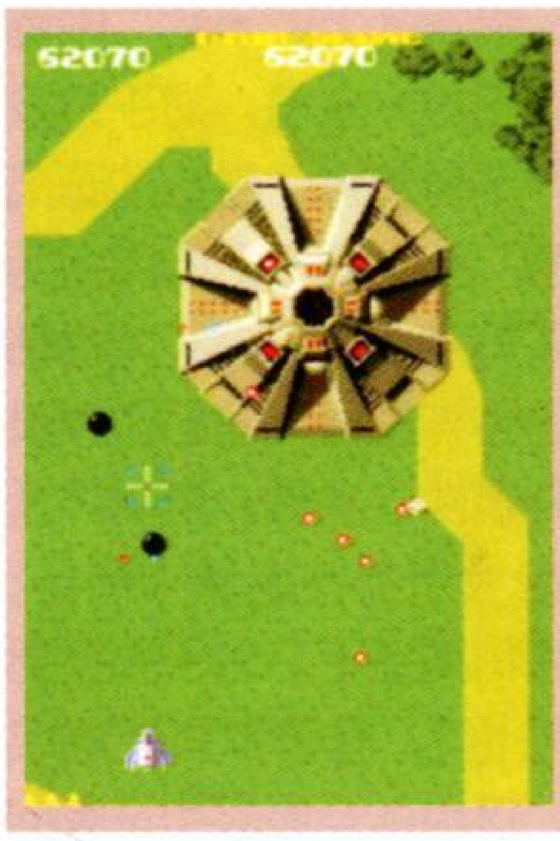
创造名作的“游戏之神”

处女作 **铁板阵** ゼビウス

机种：ARC 发售时间：1983 年

下载对应：Wii、X360

操作战斗机与不断出现的敌人进行战斗的纵向卷轴射击游戏。当时因为加入了大量的剧情和与巨大敌人展开的 BOSS 战而成为话题之作。



点评 虽然《铁板阵》的移植版本很多，但**自己编写程序，用点阵图绘制场景的街机版对自己来说才是最特别的**。和最初必须有基板才能进行游戏不同，现在大家只需要通过下载就能完全享受到游戏的乐趣，真是一个不错的时代啊！

1959 年出生于东京涉谷，目前为“MOBILE & GAME STUDIO”会社的会长，同时兼任日本“数码游戏学会”理事。

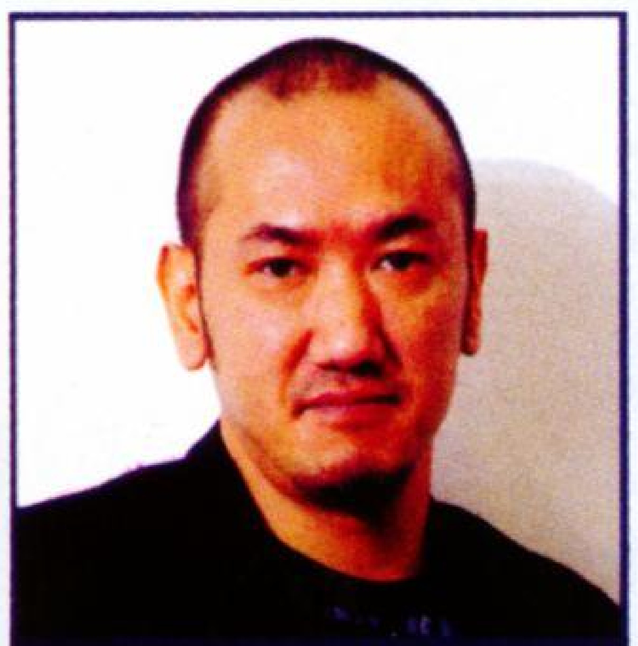
金子一马

绝不妥协的恶魔画师

出世之作 **真·女神转生** 真·女神转生

机种：SFC 发售时间：1992 年 10 月 30 日

下载对应：Wii



1964 年出生于东京下町，最初的工作是动画师，1988 年加入 Atlus 后开始为公司的代表性作品“《真·女神转生》系列”绘制角色和恶魔，素有“电脑恶魔画师”的称号。

在神、恶魔与人类共存的世界中展开的角色扮演游戏。玩家需要时刻在“善”、“恶”之间做出选择来改变故事的发展方向，独有的“交涉系统”值得人回味。

点评 在制作这款作品时，**常常会把身边正常的世界幻想成不正常的状态来体验生活**，虽然没有太大的违和感，但有时即便自己很细心，还是会忘记某一段时间发生的事情。这应该也算是在现实事物所构成的游戏中体验非现实感的一种方式吧！

北瀬佳范

不断挑战“究级幻想”的人

出世之作 **最终幻想VII 国际版** ファイナルファンタジーVII インターナショナル

机种：PS 发售时间：1997 年 1 月 31 日

下载对应：PSP、PS3

1966 年出生，1990 年加入 Square 后参与过多部“《最终幻想》系列”作品的制作工作，目前为 Square Enix 高级行政官员兼制作人。

首次采用 3D 画面的“《最终幻想》系列”作品。由野村哲也设计的人物配上跌宕起伏的剧情获得了 FANS 的一致好评，因此也诞生了不少与之相关的衍生作品。

点评 制作时一直在为“次世代的 FF”应该怎样去表现角色而苦恼，所以**最后折中地选择了将2D的2头身角色与真实比例的3D角色揉合在一起**。如果现在还能让我再选一次的话，说不定《FF X III》里的雷电就会是2D点阵的2头身造型活跃在大家面前了（笑）。

樱井政博

粉色艺术的缔造者

出世之作 **星之卡比 梦之泉物语** 星のカ-ビィ 梦の泉の物语

机种：FC 发售时间：1993 年 3 月 23 日

下载对应：Wii

以圆乎乎的卡比为主角的横版过关游戏。将敌人吸入自己的体内获得对应的能力是解开机关或对付敌人的重要手段，有独特的收集和战斗乐趣。

点评 这款作品其实是在SFC的全盛时期推出的，所以为了保证新手和老玩家都能在游戏中获得足够多的乐趣，采用了全新的“复制能力系统”。**根据玩家不同的个性，用自己的方式去进行游戏是不是很不错呢**？游戏发售时我才22岁，很年轻吧？

1970 年出生于东京，1989 年大学毕业后进入“HAL 研究所”，为任天堂的主机平台创作了多款名作。目前为游戏开发公司“Sora”的社长。

襟川阳一

书写历史的大师

出世之作 **超级信长的野望 全国版** ス-パ-信长の野望·全国版

机种：SFC 发售时间：1993 年 8 月 5 日

下载对应：Wii

以日本战国时代为背景的历史策略游戏，玩家需要从日本全国的大名中选择其一，通过外交、内政等手段使自己的势力得到发展。

点评 因为是系列的第2部作品，所以为了响应FANS的要求，**游戏中特别加入了之前FC版中没有的“方言模式”以及全新的剧本**。目前分双版本发售的《信长的野望·天道》是以回归系列原点为目标来进行制作的，希望能唤起大家曾经的感动。

1950 年出生于枥木县，1978 年创立游戏公司“Koei”，现为 Koei Tecmo Games 的首席制作人。曾一手创造了《信长的野望》、《三国志》等知名历史游戏系列。

高桥宏之

光明系列的生父

处女作 **光明与黑暗** シャイニング＆ザ·ダクネス
机种：MD　发售时间：1991 年 3 月
下载对应：Wii

用 3D 表现村庄和迷宫的角色扮演游戏。由于当时这种表现手法在家用机平台几乎是不会被采用的，所以可以将其称为具有划时代意义的作品。

点评 这是我制作的第一款作品，以现在的眼光来看，还是能发现当初一些不够成熟的想法，这点估计要让大家见笑了。**开发游戏期间由于人手不足，经常会出现开发器材迟迟不能到位，影响进度的情况**，不过最后还是凭着“如果不能成功就没有未来”的信念坚持了下来。

1957 年出生，现为游戏公司“CAMELOT”的社长。最具代表性的作品是《光明力量》、《黄金的太阳》、《马里奥网球》等系列。

时田贵司

才华横溢的多面手

出世之作 **半熟英雄** 半熟英雄
机种：FC 发售时间：1988 年 12 月 2 日
下载对应：Wii

日本家用机首款即时战略游戏，玩家最终的目的就是实现大陆统一。除了战斗系统的成功外，充满滑稽和恶搞元素的剧情也是游戏的一大看点。

点评 现在算起来应该已经是22年前的作品了，当时的目标就是希望在传统的角色扮演游戏中注入策略游戏的元素。**由于是和《最终幻想 II》并行开发，所以当时为了赶进度自己就干脆寄宿在了程序员的家里**，现在想起来还真是一段让人怀念的时光啊！

1965 年出生，现为 Square Enix 资深制作人。在图像、音效、剧本等涉及游戏制作的多个方面都拥有出众的创作与执行能力。

船水纪孝

格斗游戏的催化剂

出世之作 **街头霸王 II 世界勇士** ストリ-トファイタ-ザ ワ-ルド ウォ-リア-
机种：ARC　发售时间：1991 年
下载对应：Wii

1964 年出生，1985 年加入 Capcom 后创作了至今为止还拥有深远影响力的多款“王牌作品”，现为游戏公司“Crafts & Meister”的社长。

玩家可以选择 8 名个性十足的角色进行对战的格斗游戏。也正是因为本作在街机上大受欢迎，格斗游戏才正式成为了日本街机厅中必不可少的游戏项目。

点评 开发阶段的目标是想在普通招式的基础上追加类似“必杀技”的攻击方式，不过很快就遇到了大麻烦。**因为必杀技动画所需要占据的数据量较大**，这对于当时的基板来说会显得相当吃力，**最后不得以只好减少开发人员和游戏中角色的数量……**

中村光一

创造音响小说的男人

出世之作 **弟切草** 弟切草
机种：SFC 发售时间：1992 年 3 月 7 日
下载对应：Wii

1964 年出生，现为游戏公司“Chunsoft”的社长。年轻时因为对计算机语言非常感兴趣，通过移植不同平台的游戏收取版权税，进而建立了属于自己的公司。

通过静态图片与背景音乐和文字的融合，营造出恐怖气氛的新形态游戏，主要讲述发生在破旧洋馆中的惊悚故事。本作是“音响小说类”游戏的开山之作。

点评 **开发前我就想运用SFC双声道模拟现实声音的机能，制作一款只按A键就能产生恐怖感的游戏**。比如在同一个背景下，先是通过文字的描述让人产生不同的印象，进而萌生不可思议的感觉。另外游戏中实际上存在发现BUG的音效，不过大家应该都没在意吧。

中 裕司

创造索尼克的天才

出世之作 **索尼克** ソニック·ザ·ヘッジホッグ
机种：MD　发售时间：1991 年 7 月 26 日
下载对应：Wii、X360

在 90 年代风靡一时的经典动作游戏，简单的操作和在关卡中高速奔跑的感觉是让人着迷的地方，即便是现在在全球范围内系列也拥有相当庞大的 FANS 群。

点评 **因为《索尼克》是针对海外市场进行开发的，所以第一作时我就移居到了美国**，并后续完成《索尼克2》、《索尼克3》相关的开发工作。系列作品开始受到欢迎后，很多玩家对游戏的认识也发生了改变，当然这也是改变我作为游戏制作人一生的作品。

1965 年出生于大阪，现为游戏公司“Prope”的社长。是亲手创造“《索尼克》系列”与《梦幻之星 ONLINE》的灵魂人物。

野岛一成

描写内心的述说者

处女作 **侦探神宫寺三郎 危险的二人** 探偵 神宮寺三郎 危険な二人
机种：FC　发售时间：1988 年 12 月 9 日
下载对应：Wii

当时少有的推理游戏，玩家需要扮演私人侦探神宫寺三郎与助手御苑洋子一起解决一次摩托车比赛后发生的连续杀人事件。当时分为“前编”、“后编”两个单独的游戏发售。

点评 开发时由于公司没有按照人头发放必要数量的电脑，所以经常会出现大家互相抢着用电脑的情况。后来**为了避免这种尴尬，我只好选择在夜深人静的时候去公司加班**，为此还特别买了夜晚用的照明灯，真是一段相当艰苦的日子呢。

1964 年出生于北海道，现为公司“Stellavista”的社长。除了曾创作过《海格拉斯的荣光》、《最终幻想》两大系列的游戏剧本，目前也以作词家的身分活跃在音乐界。

19 世纪末 20 世纪初是一个激变的年代，技术与工业化正在终结 19 世纪西部荒野的旧时代。美洲土著居民遭到灭绝性屠戮，剩余的印第安人被转移到军事禁区般的保留地，同时美国人将国土边界扩张到了加利福尼亚、俄勒冈和阿拉斯加。

这是一个充满浪漫主义色彩的时代，狂野奔驰的烈马、如诗如画的平原、满是尘土的酒吧以及风滚草……然而随着旧西部时代的结束，与之相伴相随的卑劣野性与背叛主义也随之消失。《荒野大救赎》的年代背景设定于 1911 年，其实那时真正意义上的西部时代其实已经结束……

■这幅画作是 John Gast 于 1872 年创作的 "American Progress"，描绘了美国西部大开发的场面，画中的女神即美国的化身，表达了美国西部开发的"天命论"观点。

特稿 FEATURED ARTICAL

西部风云

详解《荒野大救赎》背后的真实历史

文 藤曦 编 星夜
美编 NINA

《荒野大救赎》的后西部时代

过去的西部题材小说与影视节目通常是设定于 19 世纪后半，主要是在南北战争之后。这是美国的西部大开发时期，充满了印第安人的冲突，街头枪战无处不在，与墨西哥佬之间的争端十分频繁，当然还有标志性的淘金热。然而在 1911 年，印第安人的冲突早已停歇，北美洲的土著居民要么已经被消灭，要么群居在与外界几乎隔绝的保留地里。西部大开发已经是遥远的过去，到了 1911 年，美国的工业文明已经没有可以西拓的领土。美国人逐渐在西部荒漠上建立起新的文明，而象征着西部野蛮时期的各种标志产物也逐渐消失，英雄般的牛仔、孤独的枪手、无法无天的边陲小镇……他们的存在意义曾被后世的各种文艺作品过分夸大，事实是铁路与工业不仅为美国西部带来了财富，同时也带来了法律与秩序。

1908 年工业化进程走入快车道。《荒野大救赎》故事发生的同一年，第一辆 Model T 福特汽车走下底特律工厂的生产线。在此 5 年前，莱特兄弟发明了世界上第一架飞机。

美国著名历史学家弗雷德里克·杰克逊·特纳在他著名的《边境论》中认为 1893 年时西部边境已经消失。那么为何这款号称忠实还原西部时代的游戏发生在旧西部时代已经结束之时？是 Rockstar 没有做足历史研究工作吗？

据说为《荒野大救赎》投入了 1 亿美元的 Rockstar 当然不会犯这种最低级的错误。

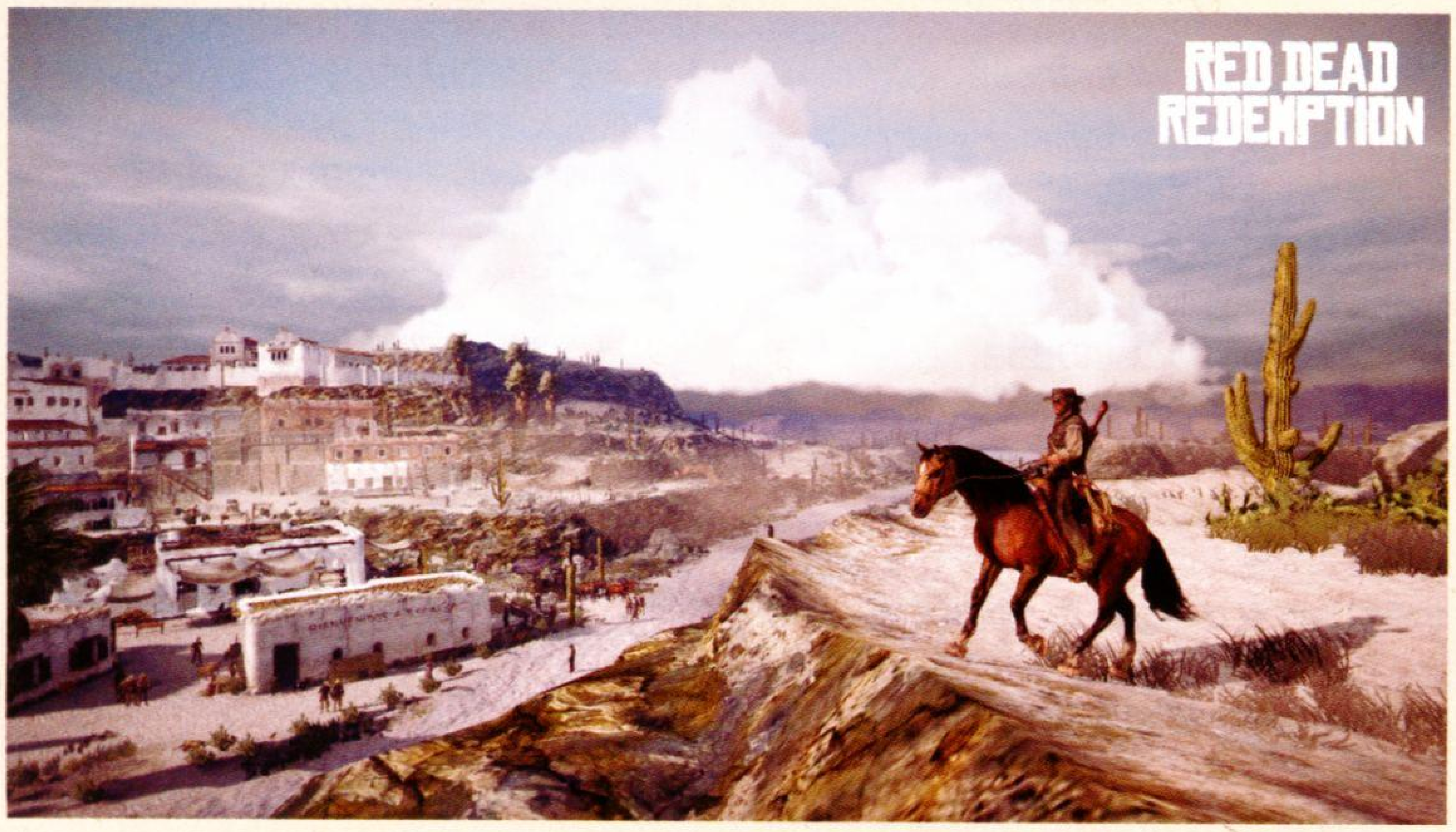
虽然在 20 世纪初"西部"的大多数标志性产物已经消失，但并未完全消亡。密歇根大学的 Philip Deloria 教授说："那个时代在西部边境经常可以看到自耕农。最早的田产法案制定于 1862 年，但是据统计到 19 世纪末、20 世纪初仍然有大批自耕农搬到西部，在那里建起了农场。比如我的一个祖辈就曾在科罗拉多州西北部建了一座农场，碰巧就是在 1907 ～ 1908 年间。当时多数人是坐火车移民到西部，而我的祖辈却是坐着自己的马车翻山越岭，那副景象颇有点像 1840 到 1850 年代之间的西部移民潮。"

在这些早期移民中，还是可以看到西部的标志性住民——枪手。一些公司为了争夺利益（矿藏、牲口等）而雇佣暴徒枪手打压竞争者。西部矿工联盟就曾是一个组织严密的联盟，而那种阶级暴力一直持续到 1920 到 1930 年代。那时骑马抢劫银行的土匪仍然存在，整个西部的各种酒馆里，酗酒闹事以至引发枪战的事件同样时有发生。所以在美国西部大某些地区，1911 年时依旧保持 1878 年的旧西部状态，仍然是民间传说般的"西大荒"。

为什么说"西大荒"时代的旧西部故事就

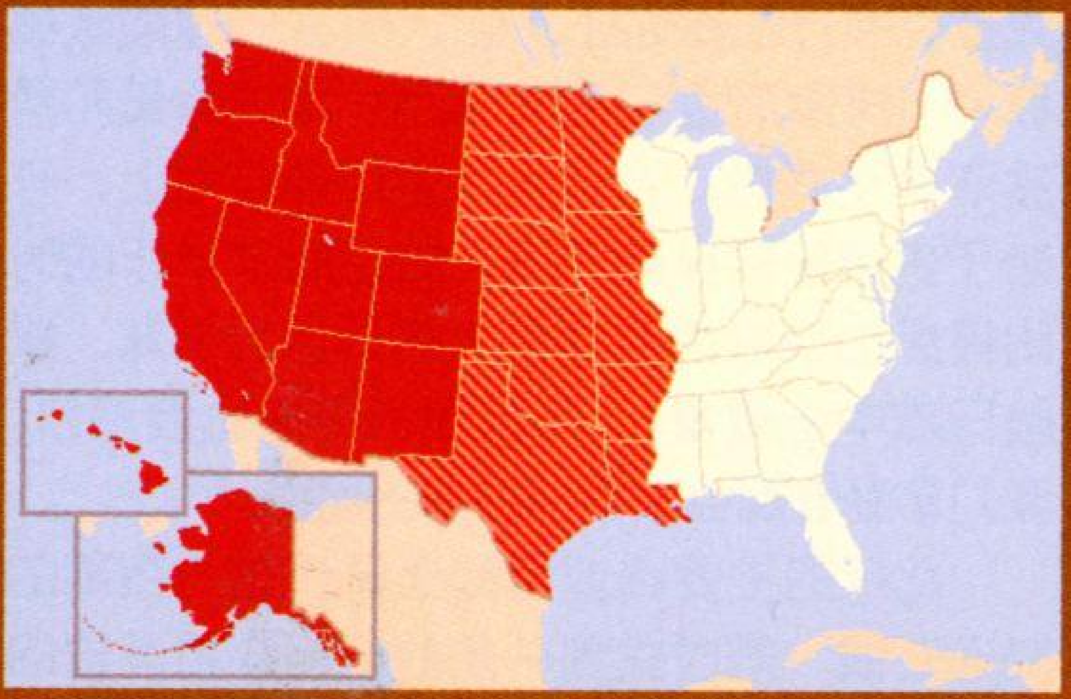
像是民间传说一样？俄克拉荷马大学的 Brad Raley 教授说：“其实我们印象中的旧西部大多是被民间传说夸大了，或者仅限于极个别地方的极其短暂的时期。比如我们一想起边境小镇，就感觉是无法无天的地方，这个想法本身就是错的。那些公司为了保卫自己的利益而成立了自己的保安部队，而其他的多数城镇治安并不是那么差。”

Rockstar 之所以将时间设定为 1911 年，是因为它要表现的是“后西部时代”。John Marston 是按照政府的要求在西部边境追捕犯人，途中会经过很多曾是边境小镇的遗址。玩家实际上扮演的就是一个旧西部时代的最后“清扫者”，将那些阻碍时代发展的旧西部的暴徒们清除，才能迎接一个新世界的到来，迎来法律、秩序与工业。



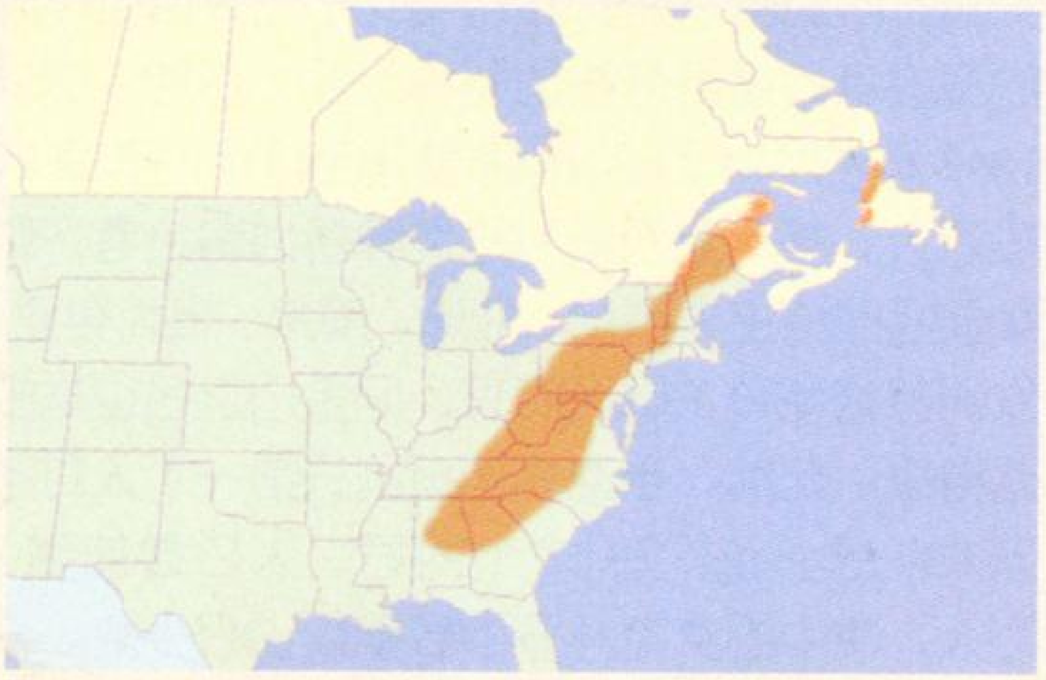
何谓“旧西部”？

自从 17 世纪来自欧洲的白种人在美国东部上岸，在之后的几百年时间里，美国的国境线从东部不断往西部扩张。而所谓的“西部”一直指的是国境线之外的地区。不过也有一些学者认为“旧西部”指的是 18 世纪的俄亥俄州和田纳西州峡谷一带，而在大多数时候，“旧西部”一般被认为是 19 世纪时密西西比河以西的地带。


▲美国领土经过了多次西拓的过程。

西扩的天命

17 世纪，欧洲人掀起了一场迁往新世界的移民潮，他们乘坐大船，穿过大西洋，来到了美国东海岸。北美洲的文明就以欧洲人聚居的东海岸为原点，逐渐向着西部蔓延。但是文明的西拓很快遇到了一个天然屏障——阿巴拉契亚山脉，这座山脉从美国西北角斜贯至南部，成为美国最早的西部边境。其实从地图上就可以看出来，阿巴拉契亚山脉几乎与东部海岸线平行，所划分出来的东海岸地区其实只占如今美国版图的很小一部分。不过那时的欧洲移民数量也不是太多，这一片地方已足够他们安居下来建造新世界，没人想翻越阿巴拉契亚山到西部蛮荒之地。


▲阴影部分即阿巴拉契亚山脉的覆盖范围。

美国革命战争之后，随着和平时代而来的是人口的不断繁衍，对财富与土地的渴望促使很多人开始西拓。19 世纪初，美国的西部边境已经扩张到密西西比河，而密苏里州的圣路易斯成为边境最大的城镇，是通往西部的一个交通要道，也是内陆的一个贸易中心。

革命战争后，英军被赶出美国东部，但他们仍然驻扎在加拿大，并威胁要向西北部进犯。法国人则霸占着从密西西比河西部到落基山的路易斯安那一带，包括具有战略意义的新奥尔良港口。西班牙的势力范围在佛罗里达，以及如今的德克萨斯州到加利福尼亚一带（后来卖给了法国）。1803 年，美国第三任总统杰弗逊

西部游戏史略

西部题材已经离我们渐渐远去，无论是在影视作品还是小说中，都成为一个不是很受关注的主题。而在游戏中，除了早年的《荒野大镖客》之外，很难再找到一个关于西部题材的真正经典。每年或者每隔几年就会有一些西部题材的游戏问世，但是给人留下深刻印象的寥寥无几。

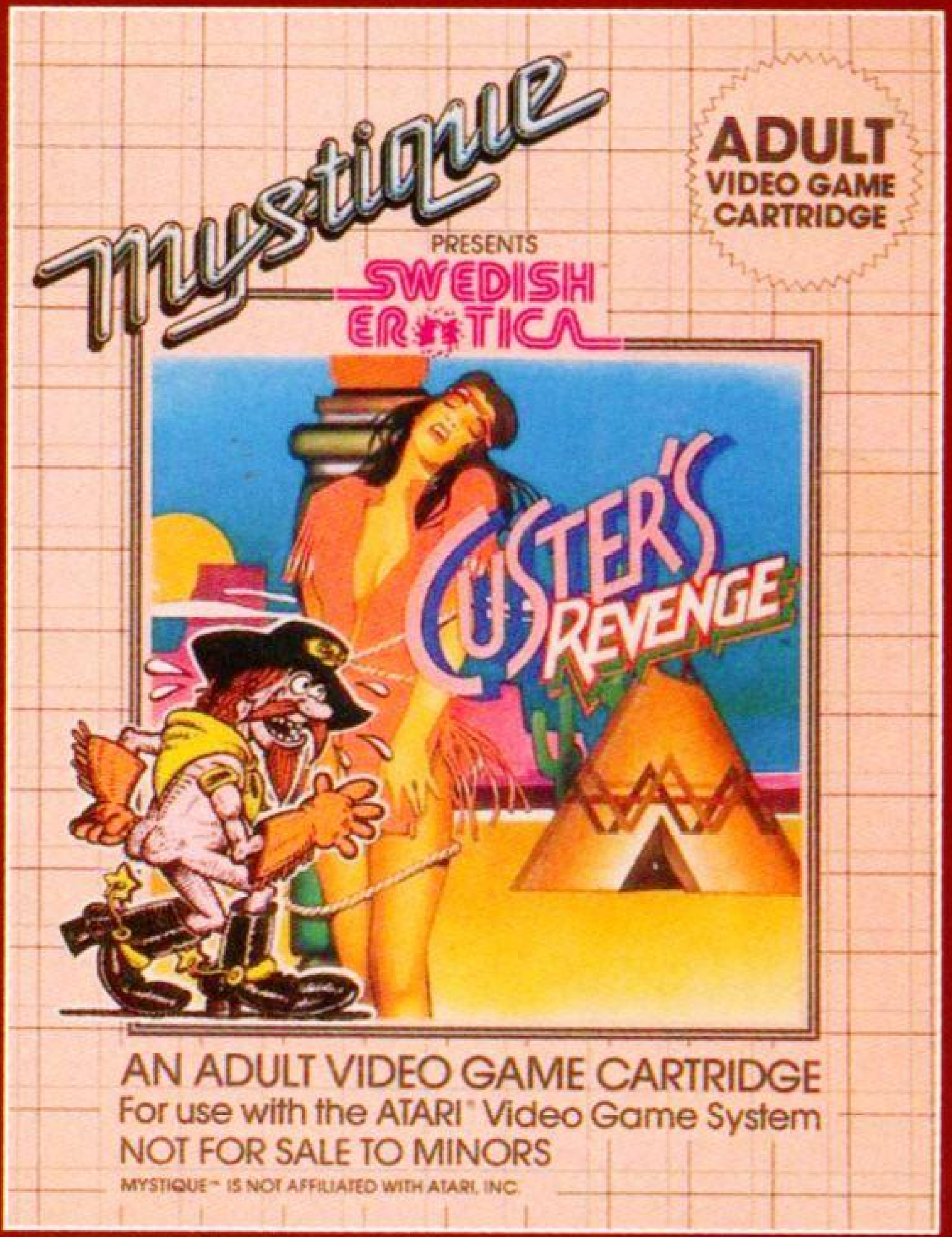
西部题材游戏较少的原因之一，可能是发挥的空间较小。对于幻想类游戏，世界观设定没有任何约束，而西部题材却有其一系列规则，比如建造于荒野中的边陲小镇，狂沙、烈马、牛仔、决斗等等。另外一个重要原因是多数游戏设计师都比较年轻，大多诞生于西部题材影视作品已经过时的年代。在他们的成长年代里受到的是《龙与地下城》、《星球大战》等魔幻或科幻作品的熏陶，对于西部题材难以产生共鸣，也很难有深层次的体会。不过在这个题材里也能找到很多适合游戏的现成的主题，比如复仇、荣誉、正义以及无所不在的迫害，其中的角色原型也很有代表性，比如孤胆枪手、泼辣的牧场妇女乃至神秘部落的酋长。可惜的是，虽然作为美国游戏产业中心的旧金山、洛杉矶等地都是旧西部时代的重要地区，但在过去 30 多年来令人印象深刻的西部游戏屈指可数，反倒是日本人开发的《荒野大镖客》等游戏成为西部游戏中的代表作。

卡斯特的复仇

Custer's Revenge

发售日：1982 年 10 月 13 日
平台：雅达利 2600
开发商：Mystique

在雅达利大崩溃时期诞生的这款游戏在当时曾引起了强烈的社会争议，这也是最早在封面上明确标出“成人级”的游戏之一，并且在包装盒中写明“禁止向青少年出售”。玩家扮演的是美国南北战争和印第安战争期间的著

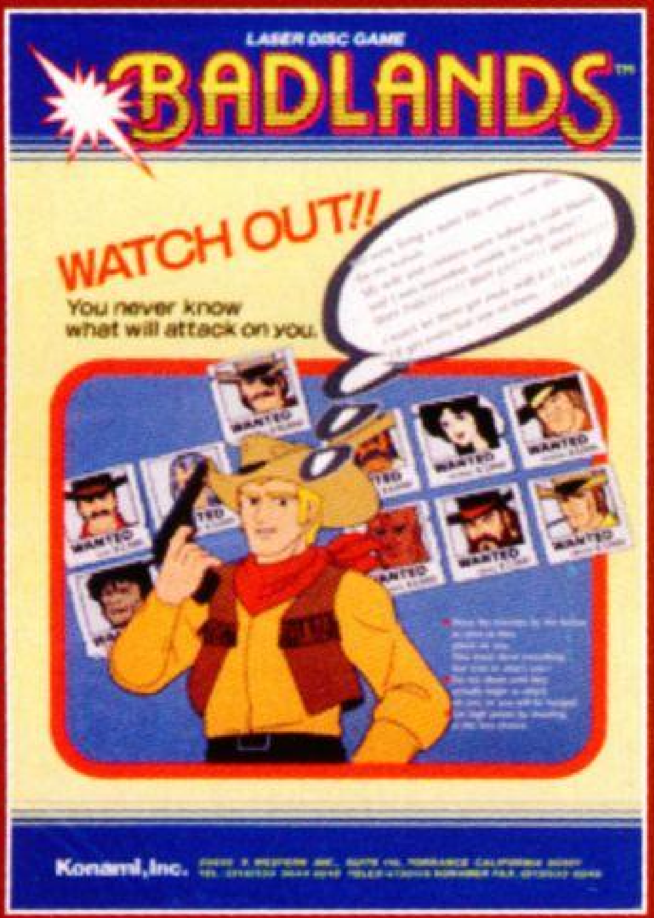


名将军乔治 · 阿姆斯特朗 · 卡斯特（George Armstrong Custer），在游戏中他以全身赤裸的猥琐形象登场，游戏的目标居然是操作卡斯特躲避箭雨到画面另一端与赤裸的印第安女子苟合，虽然粗糙的点阵构成的人物更像是某种动物，但是粗俗下流的游戏内容还是引起了各界的强烈抗议，成为媒体激烈抨击的焦点。

恶人之地

Badlands

发售日：1984 年
平台：街机
开发商：Konami



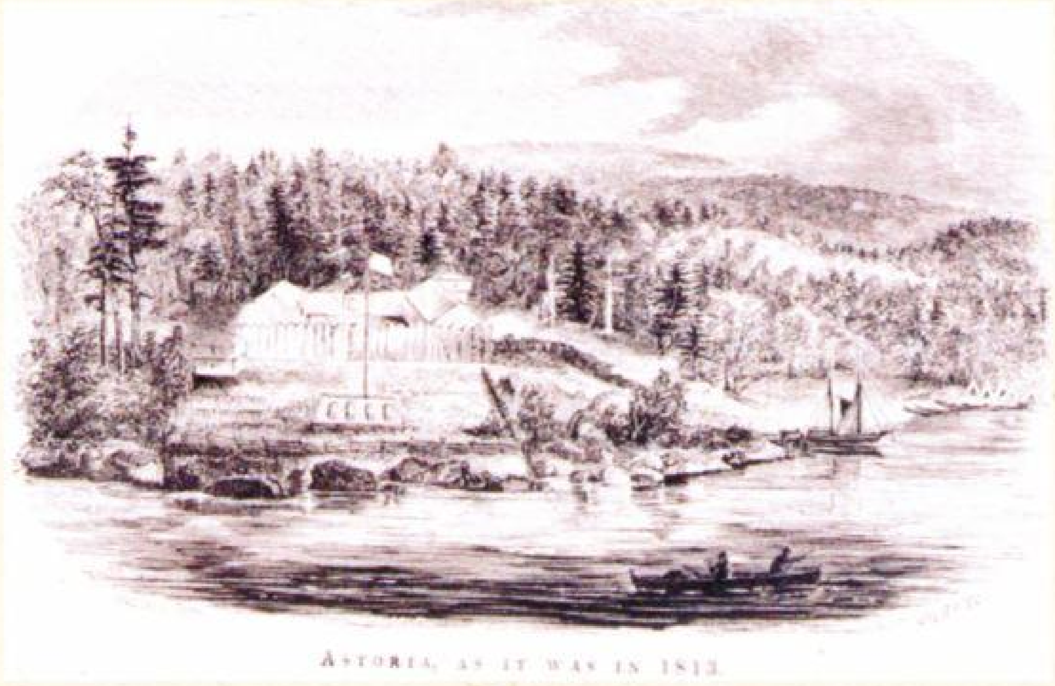
一款令人印象深刻的射击游戏，使用了镭射光碟技术，也是 Konami 使用该技术的惟一一款游戏。游戏全程以播放动画片的方式进行，在特定时刻看准时机按键，主角就会开枪并击中敌人。开枪太早会因谋杀罪而被判绞刑，如果太晚则会中枪而死。

荒野大镖客

Gun.Smoke

发售日：1985 年 11 月
平台：街机、FC
开发商：Capcom

相信经历过 FC 时代的玩家应该都知道这款经典的西部游戏，负责开发本作的就是当时 Capcom 的王牌制作人冈本吉起，最初推出的是街机版，1988 年推出 FC 移植版。之所以在游戏标题中有一个点，是因为版权原因，Gunsmoke 是 1951 年～ 1975 年期间在美国播出的著名西部广播剧和电视剧。



▲ 1813 年的奥斯塔贸易站。

大笔一挥，美国的国土面积就增加了一倍有余。在“路易斯安那购地”事件中，美国用 2300 万美元（按照国民生产总值相对比例计算相当于今天的 6000 多亿美元）从法国手中购买了 214 万平方公里的土地，当时还有不少政客认为做了笔严重亏本的买卖，因为法国人卖掉的绝大部分土地是蛮荒之地，是一块“比没有价值还要糟糕的狂野世界”。这些反对派认为将人口分散到那片难以管制的土地里将会削弱联邦的权力，杰弗逊的支持者则认为这样更能保持其追求的共和社会体系，提倡农业贸易、轻度管理以及自觉自律和倡导美德。

将边境大幅西拓之后，杰弗逊很快下令进行西部大开发。1804 年，他命令刘易斯与克拉克展开西部远征，整个 45 人的探险队被称为“探索军团”。他们乘坐一艘龙骨艇和两艘双桅平底船，沿着密苏里河逆流而上，开始了史诗般的探险之旅。他们用了半年的时间最终由哥伦比亚河经水路抵达太平洋，探险日志中记载着：“在宽阔的哥伦比亚河口，我们享受着观看太平洋海景的喜悦。”

此行的主要商业目的是寻找国内贸易的交通路线，同时找到一条最佳路线将美国的货物与自然资源运到西海岸，然后从太平洋运往亚洲。同时寻找有效途径阻止英国皮毛贸易公司进入俄勒冈州。当时已经有一些亚洲商人收购远洋运来的海獭皮然后卖到中国。一些商人得知探险队的发现后，立即抓住机会，将皮毛生意扩张到太平洋西北部。商人约翰 · 约伯 · 奥斯塔在哥伦比亚河口建立了奥斯塔贸易站（后更名为乔治贸易站），那里成为当地第一个永久性白人殖民地，而在之后的几十年，皮毛贸易一直是当地的主要经济支柱之一，也成为很多人从东部向西部迁移的主要理由，而对利益的追求使西部地区一下子聚集了很多三教九流之辈。由于当地政府力量太薄弱，西部拓荒者们只有指望联邦政府向他们提供保护，这与憎恶联邦制度的东部人形成鲜明反差。

当时倡导西部扩张的人们提出了“天命论”（Manifest Destiny），认为美国在领土和影响力上的扩张不仅明显（Manifest），且是不可违逆的天命（Destiny）。联邦政府为了控制和合理发展西部土地而展开了一系列的措施。它先是通过谈判从当地部落和其他国家手中买下各个西部领土，然后派调查员和探险家绘制地图，记录土地信息，接着派出联邦军队镇压抵抗的本地居民，最后建立土地管理局、地质勘测局、印第安人事务署等进行管辖。整个西部拓荒的过程障碍重重，印第安人的反抗、地方主义、种族主义等问题曾导致西部大开发的进程数次中断。直到 19 世纪末，联邦政府在几十年的西部大开发与征服的过程中积聚了强大的实力，才终于具备了完全解决西部问题的能力。

▲ 1865 年的美国土著部落酋长们。

淘金热

1848 年 1 月 24 日，詹姆斯 · 马歇尔（James Marshall）为瑞士商人约翰 · 萨特（Johann Sutter）建造锯木厂时，在水渠里偶然发现了黄金，从此开始了美国西部大开发的一个新时期——淘金热时代。

▲矿工用高压水枪冲刷一处砂金矿。

“加利福尼亚的萨克拉曼多河谷发现金矿”的消息不胫而走，迅速传遍美国，也传到了南美洲和欧洲的一些矿商耳中。于是来自全世界的淘金者们纷纷赶往加利福尼亚，当地人口从 1848 年的 1.4 万人迅速增加到 1852 年的 20 多万人。圣弗朗西斯科是世界各地淘金者齐聚美国西部的主要港口，亚洲、南美、澳大利亚、欧洲各地都有人闻风而来，旧金山之名也是由此得来。此前，圣弗朗西斯科只是一个人口不到 800 的小镇，在 18 个月后，人口增加到 2 万人，其中妇女与儿童的数量仅占极少数。一些有经验的外国矿工有时会向那些美国业余淘

■ 1851 年的旧金山花园角，这个因淘金热而建设起来的地方可以说是整个旧金山的发源地。

▲著名的西部英雄怀亚特·厄普。

金者们传授采矿经验，但大多数人都是像没头苍蝇一样，以为西部遍地是黄金，来到传说中的金矿后随便搞些器具就开挖。

与很多新兴都市一样，旧金山仿佛在一夜间冒出了许多形形色色的外地人，住宅供应突然变得极度紧张，物价飞涨、治安混乱、环境恶化等问题随之而来。矿工们的条件更差，他们住在帐篷里，在各种恶劣天气下都要挖矿，生了重病也得不到医治。由于多数淘金者都是男性，而且政府还来不及建设足够大规模的执法队伍，因此出现了暴民横行的社会乱像，酗酒、奸淫、嫖妓、赌博等充斥着整个西部地区。在几乎不存在执法机构的很多城镇里，矿主们为求自保而成立了自己的法律体系，滥用私刑的现象十分普遍，而在多数时候变成了一种欺凌弱小的途径，印第安人、墨西哥人和中国人受到最残酷的压迫，即使偷窃这样的小罪也会被判绞刑。

在西部新兴的城镇里，卖淫成为一个热门行当，吸引了来自东部和中西部的大量妓女。当时很多城镇，“良家妇女”与男人的比例为 1:100，多数男人亲近女人的惟一途径就是嫖妓。在很多西部片中会出现敞开大门公然淫乱的妓院，这是对当时很多西部城镇的真实描写。不过多数妓女的长相当然远远没有那些好莱坞小明星般性感。在这些西部城镇里，赌博、嫖妓与酗酒构成了生活的主题。

▲淘金热时代的朽木镇，照片拍摄于 1878 年。

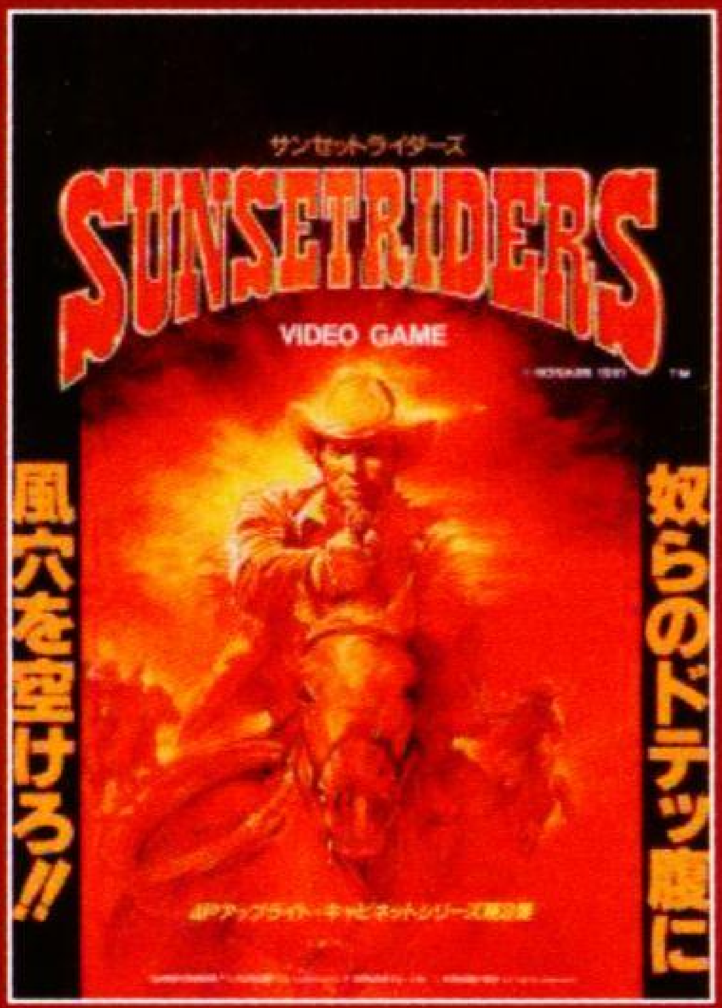
淘金热在根本上改变了加利福尼亚的经济结构，带来了不少的专家，比如冶金专家、医生和律师。有一份旧金山的报纸如此描述当时的狂热：“整个国家……都在响应黄金肮脏的召唤！黄金！黄金！田里的农作物被荒废了，盖了一半的房子被荒废了，一切生产都停止了，只有铲子和锄头仍在生产。”很多发现大金矿的报道加剧了人们的疯狂，不仅有人以淘金的方式找到了金子，甚至有人发现了一块就有 9 公斤重的巨大天然金块。据统计在加利福尼亚淘金热的 5 年内，超过 25 万名矿工总共发现了价值超过 2 亿美元的黄金。不过随着淘金者越来越多，剩下的金矿越来越少，淘金热才逐渐冷却。金子越来越难找，独立矿主们纷纷卖掉了自己的矿藏，只剩下一些大型采矿公司仍在运作，他们聘用的是更加廉价的劳动力。而独立采矿者们纷纷失业，在 1850 年代，他们开始离开加利福尼亚，这波因淘金热而来到西部的移民开始分散，他们沿着洛基山往西南方向继续寻找金矿，内华达、爱达荷、蒙大拿、亚利桑那、科罗拉多等西部各州相继发现了黄金，而西部移民们也随着这些金矿分散到各地。金矿枯竭后的淘金镇被遗弃，成了荒芜人烟的“幽灵镇”——这也是旧西部时代的又一个标志性遗物。

不久康斯托克矿脉的发现使内华达州成为继加利福尼亚之后发展最快的地区，大量银矿的发现促进了弗吉尼亚、卡森等市的兴起。这些银矿的矿藏含量远远高于金矿，由此带来的大量财富造就了西部地区几个最显赫的名门望族。

朽木镇（Deadwood）是比较典型的晚期淘金镇。1876 年，外号“蛮牛比尔”的詹姆斯·巴特勒·希科克（James Butler Hickok）在卡拉米蒂·简（Calamity Jane）的陪伴下来到朽木镇，这个鼎鼎大名的西部神枪手来到朽木镇的第十天，就在赌牌时被人开枪射中头部而死，这成为朽木镇成名的重要事件之一，在后世的西部剧中经常出现，2004 年 HBO 出品的西部剧《朽木镇》就描写了这段真实故事。亚利桑那州的墓碑镇（Tombstone）也是一个臭名昭著的银矿镇。

日落骑士 Sunset Riders

发售日：1991 年 9 月 4 日
平台：街机、MD、SFC
开发商：Konami



与 Capcom 的《荒野大镖客》一样被奉为经典的西部题材街机游戏，玩家扮演的同样是赏金猎人，为了赏金而惩奸除恶。每个关卡一开始会以通缉告示的方式显示敌人以及将其铲除后能获得的赏金数量。玩家有 4 个赏金猎人可以选择，Steve 和 Billy 的枪射速较快，而 Bob 和 Comano 使用散弹枪，攻击范围较广。游戏的关卡非常多样，有平台跳跃、有骑马枪战、马车大爆炸、蒸汽机关车，还有以第一人称视点进行的奖励关。

回到未来 III Back to the Future Part III

发售日：1991 年
平台：MD
开发商：Probe Software

根据同名经典电影改编，由于电影讲述的是马丁回到了 1885 年的西部，所以游戏版

也就变成了一款西部题材的游戏，其中还穿插了一些来自电影的静态剧情画面。

美国鼠谭 西部枪鼠

An American Tail: Fievel Goes West

发售日：1994 年 7 月

平台：SFC

开发商：Hudson

《美国鼠谭》是史蒂芬 · 斯皮尔伯格首次监制的动画电影长片，讲述的是一个老鼠家庭移民的故事，《西部枪鼠》则是其第二集，于 1991 年上映。这款根据同名电影改编的游戏中，玩家扮演的虽然是鼠牛仔，但是游戏中充满了典型的西部元素。故事发生在 19 世纪末，玩家在荒野、火车、矿坑等场景以横卷轴的方式闯关。

1877 年该镇发现了银矿，到 1881 年，小镇人口增加到 1 万人。怀亚特 · 厄普（Wyatt Earp)和他的两个兄弟于 1880 年来到墓碑镇，和当地的共和党人与酒吧老板们过往甚密，不久他参与了旧西部最著名的一次枪战：“农场大决斗”，这场枪战仅持续了 30 秒，参与枪战的共 9 人，造成 3 死 3 伤，虽然死伤数量并不算多，却成为后来众多小说和电影争相选取的题材，而厄普三兄弟则被视为英雄。这起事件之所以广为人知，可能主要是由于怀亚特的传奇生涯。他在农场大决斗之后成为通缉犯，之后数十年在加利福尼亚、科罗拉多、爱达荷、亚利桑那和阿拉斯加各地逃亡。晚年时，他成为好莱坞的西部类电影顾问，这才使得农场大决斗被多次搬上银幕，成为旧西部时代牛仔们街头枪战的一个典型代表事件。

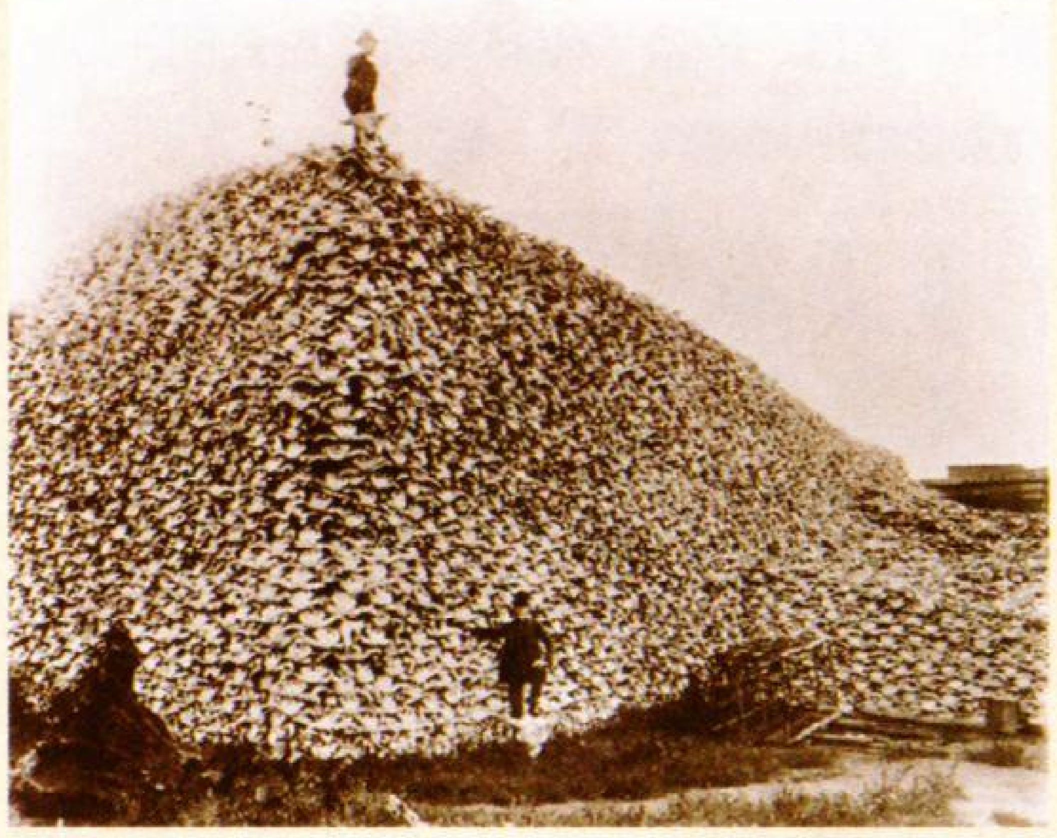
金矿与银矿都被挖掘殆尽后，大量经验丰富的矿工们逐渐成为新工业时代的矿工，挖掘铜矿、铁矿、煤矿等普通矿藏，而这些金属与能源的开发为美国经济的发展提供了充足的原料。当时的采矿条件极其危险，在 600 多米深的矿坑里温度能达到 66 摄氏度，很多矿工中暑而死，还有因毒气、煤灰等因素而死，煤矿爆炸、塌方等事故更是屡见不鲜，矿工们的平均寿命只有 43 岁。

养牛热

■真正的美国西部牛仔，照片拍摄于 1888 年。

在北美大平原地区，野牛是当地印第安人最重要的资源。据估计野牛数量有 2500 多万头，大平原的印第安人以野牛肉为食、野牛皮为衣、用野牛骨打造器具。然而由于连年干旱，加上栖息地不断被人类侵占，以及过度捕猎和疾病的传播，在整个 19 世纪，野牛的数量不断减少，到 19 世纪末已濒临灭绝。陆路交通路线与殖民地的扩大阻断了野牛群的活动范围，它们的觅食与生养之地越来越少。初期还有不少职业猎人捕杀野牛做成干肉饼，将野牛肉与浆果一起捣碎混合做成肉干，这样便可长久保存，具备了批量运往各地作为干粮销售的商业价值。当时还有一种流行的体育运动：乘坐火车的沿途朝窗外射杀野牛，而士兵也以杀野牛为乐。洲际铁路的开通是野牛数量锐减的根本原因，大量的野牛皮被制成皮革制品，做成服装和家具。而且屠宰野牛的数量远远超出了实际市场需求，一个熟练的猎人一天能杀 100 头野牛，每年被屠宰的野牛数量超过百万头，但大约只有五分之一被市场消化。数不清的野牛肉在大平原上腐烂，很多屠夫直接在铁道旁将野牛屠宰剥皮，剥完皮后留下整只野牛腐烂在路旁。野牛的尸骨堆积成山，很多被埋到土里当肥料。到 1870 年代，对野牛的大屠杀已经对大平原印第安人的生存造成威胁。美国陆军士兵故意唆使人们尽情屠杀野牛，将此作为消灭苏族和波尼族印第安人的一种手段。

19 世纪末，野牛的濒临灭绝为牛养殖业创造了机会。西班牙牛养殖者早在 17 世纪就向西南部引进家养的长角牛，而那些在牧场里工作的人被称为“放牛者”（vaqueros）——他们就是最早的西部牛仔。南北战争之后，由于建设铁路的需要，要将堪萨斯、道奇等市的铁路建设物资运往工地，于是德克萨斯州的各个农场大量养殖长角牛用来拉货。著名牛养殖业者约瑟夫 · 麦考伊（Joseph McCoy）建设的奇泽姆牛车道（Chisholm Trail）是最重要的牛车运输通道，在 1867 到 1871 年间，共承载着 150 多万辆牛车的运输量，总长度达 1300 公里，从德克萨斯州南部连往堪萨斯州阿比林市。大型牛车队运货时的场面非常壮观，通常是由六头牛并肩拉车，车队可绵延 3 公里之长。每个车队拉一次货要历时三四个月，途中还有可能遭遇印第安人突袭，或者赶牛人带牛而逃等风险。尽管如此，德克萨斯州的牛车仍然是利润很高的生意，吸引了美国和国外的很多投资者。在



▲拍摄于 1870 年代中期的一张骇人照片，美洲野牛的尸骨堆积成山。

德克萨斯州养头牛只要 4 美元，而在东部需要 40 多美元。

1870 到 1880 年代，牛养殖场继续向北扩张，很多最大的牛养殖场都是属于苏格兰和英格兰的金融家。整个西部最大的牛养殖场则是属于有“平原牛王”美誉的美国人约翰 · 里夫（John W. Iliff）。渐渐地，长角牛被美国种的赫里福牛和安格斯牛所取代，这些牛不如长角牛健壮，也比较容易生病，不过其肉风味较佳，而且长得快。牛养殖业的兴起使堪萨斯和密苏里出现了很多牛镇，就像淘金热期间加州和内华达的淘金镇一样，阿比林、道奇等牛镇经历了大约 5 年的迅速发展时期。每当有新的铁路规划方案出台，就会有一些土地投机者迅速在规划路线周围建造小镇，为牛养殖业者和牛仔提供服务。铁路建成之后，这些牛镇不像之前的淘金镇一样变成被遗弃的幽灵镇，人们继续在那里繁衍生息，牛的作用从拉货转为耕种和作为食物。不过这些迅速发展起来的城镇也像淘金镇一样法制混乱，卖淫与赌博非常猖獗。《图解西部历史》一书如此描述当时的牛镇海斯市（Hays City）：“灯火阑珊中的海斯市夜夜笙歌，街道上闪耀着酒吧里映照出来的灯火。往里面一看，只见舞台上舞女们摩肩接踵，穿着暴露的女人们用丝带遮住自己的羞处……小提琴的音乐声响起，人们的舞步把地板踏得砰砰响，我们看到了老眼昏花的老头用脚尖旋转着即将踏进他们的坟墓。”

为了管制暴力，有时候牛仔们会被隔离到妓院区，远离镇中心。偷牛是重罪，有时会被处以私刑。不过在这些镇上用枪决斗并不像西部电影里描述得那么频繁。卫奇塔州禁止持枪，很多城镇都有一些强制管制措施。而且警长不会像电影描绘的那样动不动朝罪犯开枪，尤其是在城镇主干道上。旧西部时代最有名的枪手如怀亚特 · 厄普、蛮牛比尔、“蝙蝠”玛斯特逊（William Barclay Masterson）等也就是平均每年杀一两个人。

暴力的猖獗使很多西部城镇出现了新的行为准则。过去英国人的法律与传统认为，遭到攻击时应先考虑逃跑和躲避，然后才是想办法自卫。而西部的很多州政府则鼓励反击。1876 年俄亥俄州法院指出，公民受到攻击时，“没有逃跑的义务”。印第安纳最高法院也出台了类似的规定。甚至有些地方政府还赞同被袭击者在反击后继续追击，即使可能会闹出人命。

各种牛镇里的执法者们日常的主要工作其实是把那些酗酒闹事者打晕，以免其伤害自己或他人，这与管制士兵行为的海军宪兵队有点相似。他们还负责从那些违反禁枪令的牛仔手中夺走武器，或者阻止决斗。多数治安官员几乎没有接受过法律教育，贪污腐败现象严重，收入主要靠的是收保护费和罚金。即使是清廉的官员，也大多是靠常识断案。联邦法官的法律知识比较丰富，更倾向于按照法律判案。不过对于严重的案件，西部也继承了陪审团制度，只不过多数陪审员都有很强的个人偏向，会根据个人与被告的关系、喜恶和利害关系作出裁决判断，公正不阿的陪审员凤毛麟角。

西部悍匪

南北战争之后，美国为了发展西部而进行了全国乃至全世界范围的广告宣传，东海岸和欧洲的一些穷人也在亲戚们的口耳相传之下被吸引到西部。当时美国政府打出了很多宣传口号，比如“世上最好的牧场”、“以最低价格获得大片土地”、“史上最优惠的政策条件”等等。新铁路的开通使移居者们有机会到西部一探究竟，如果想去西部买地，还能获得铁路公司赠送的“土地考察票”——即免费的火车票。但很多人到西部考察后却大失所望，一个在西部买了块地的农场主夫人失望地说：“那里只有印第安人和响尾蛇，以及令人郁闷的酷寒北风与燎原的野火。”在西部平原上耕种要比东部困难得多，水资源非常有限，气候恶劣、雨量稀少，时不时还会出现“天火”——一道闪电劈下来就可能烧掉整片庄稼。

但廉价的土地对那些贫农来说却是挡不住的诱惑，而商人们可以在西部开拓新客源，市场竞争也没有东部那么激烈，工人们在那里可以领到更高的薪水。摩门教徒也迁往西部，他们希望在那里找到一个宗教与经济上的乌托邦，没有迫害，没有歧视。移民们大多是与有着相同宗教信仰和种族的人们群居，例如很多芬兰人群居在明尼苏达和密歇根、瑞典人群居在南达科塔、挪威人则是在北达科塔、爱尔兰人在蒙大拿、中国人在旧金山、德国人在堪萨斯和俄勒冈。其中很大一部分劳动力是中国来

潘乔 · 维拉

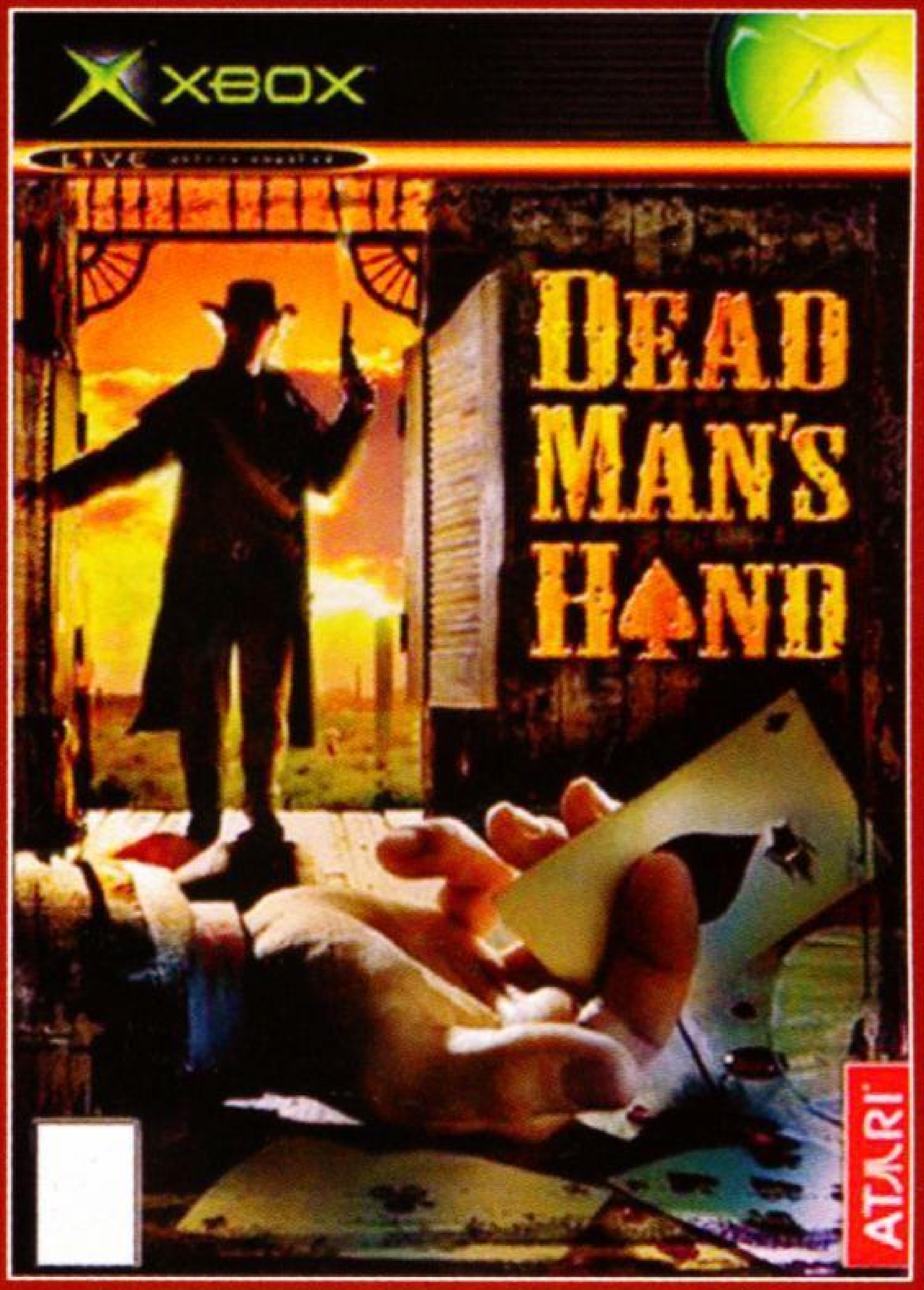
死人之手

Dead Man's Hand

发售日：2004 年 3 月 2 日

平台：Xbox

开发商：Human Head



1876 年蛮牛比尔在朽木镇赌牌时被射杀，当时他手中握的牌是一对 A 和一对 8，后来人们将这组牌称为“死人之手”。本作借用了该典故，其实是在 FPS 游戏中融入扑克元素，可以通过玩牌获得额外的 HP 和弹药。

荒野大镖客（Rockstar 版）

Red Dead Revolver

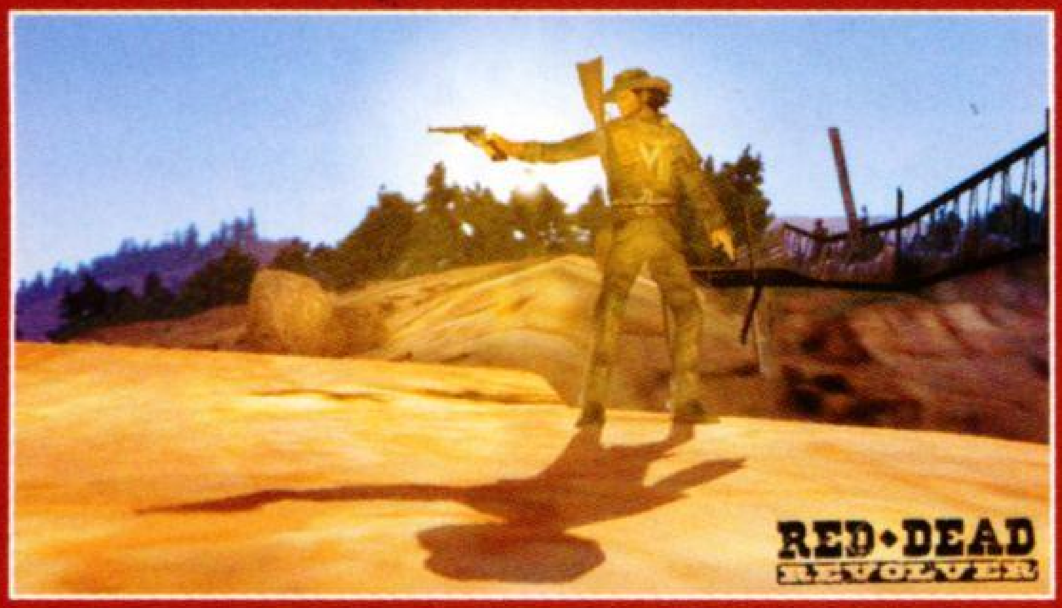
发售日：2004 年 5 月 3 日

平台：PS2、Xbox

开发商：Rockstar 圣地亚哥

Capcom 曾经打算开发一款西部枪战游戏作为《荒野大镖客》的续作，可是在开发中途被终止。2002 年，Rockstar 从 Capcom 手中将半成品买走，然后对其进行了改造和扩充，使其从美国西部片风格变为意大利式美国西部片，更为血腥和暴力。游戏主角明显是借鉴了克林特 · 伊斯特伍德在《镖客三部曲》中塑造的经典西部角色。游戏中使用了粗噪点式电影的视觉效果，使用的多首音乐来自意大利

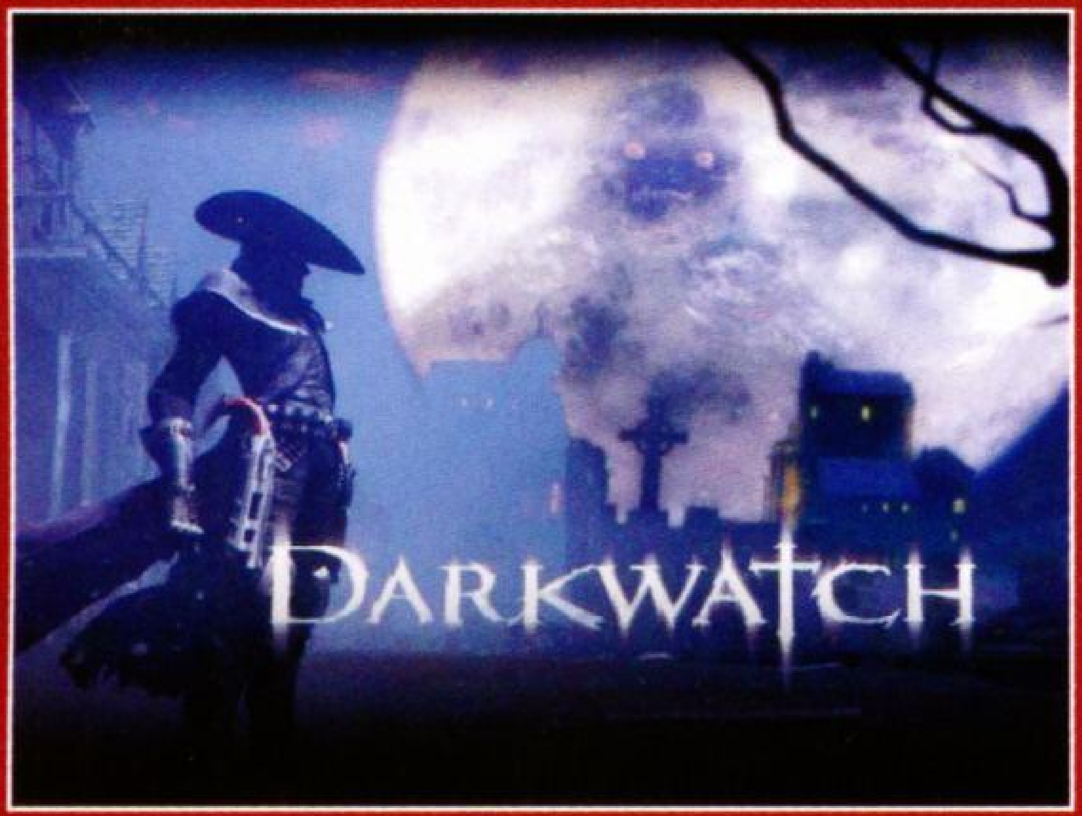
人拍摄的美国片。游戏的故事主线是西部题材中常见的复仇主题。该作业界评价并不高，不过销量达到了 150 万套。



黑暗标靶 Darkwatch

发售日：2005 年 8 月 16 日
平台：PS2、Xbox
开发商：High Moon

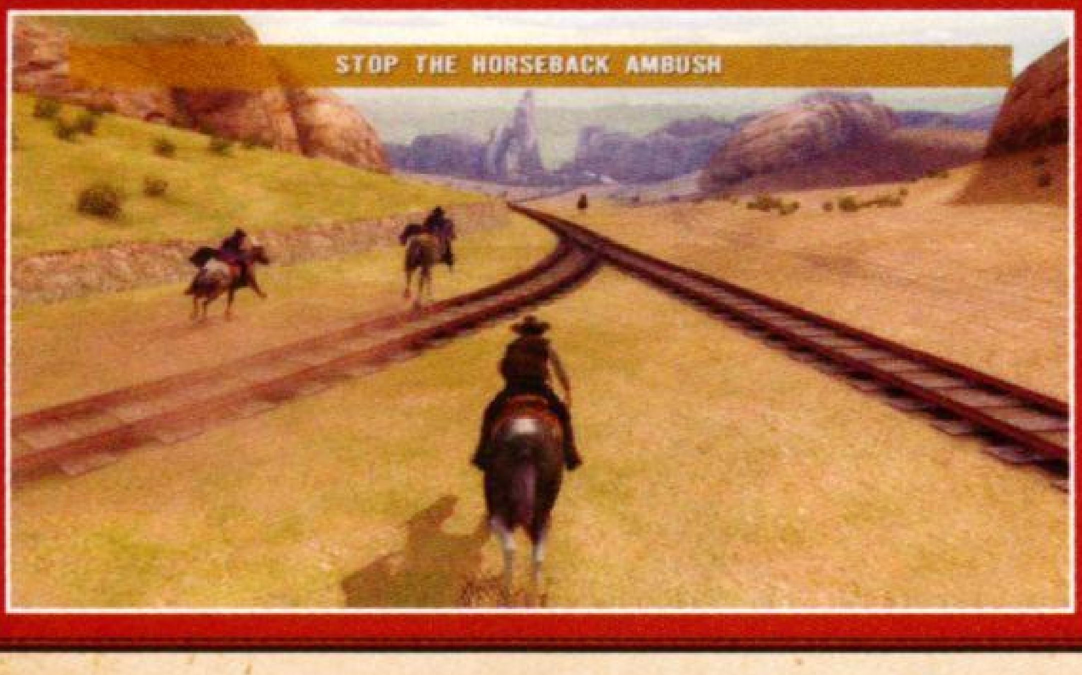
本作原本是由 Sega Sammy 发行，由 Capcom 中途接手，美版则是育碧发行。游戏在西部题材的基础上融入吸血鬼元素，玩家扮演的是古老吸血鬼猎人组织“黑暗标靶”的成员 Jericho Cross，他原本是南北战争的退伍军人，后来被吸血鬼王 Lazarus Malkoth 所咬，结果自己也成了吸血鬼。故事发生在 1876 年的亚利桑那地区，从 Jericho 试图抢劫一辆黑暗标靶的火车开始。在游戏中玩家可以使用正义力量或破坏力更强的吸血鬼力量。



西部神枪 GUN

发售日：2005 年 11 月 8 日
平台：PS2、Xbox、NGC、X360、PSP
开发商：Neversoft

负责本作开发的 Neversoft 可谓大有来头，它是 Activision 旗下负责开发《托尼滑板》和《吉他英雄》这两个王牌系列的工作室，而这款《西部神枪》当时在美国创造了 140 万套的销售佳绩，是西部游戏中罕见的百万大作，Activision



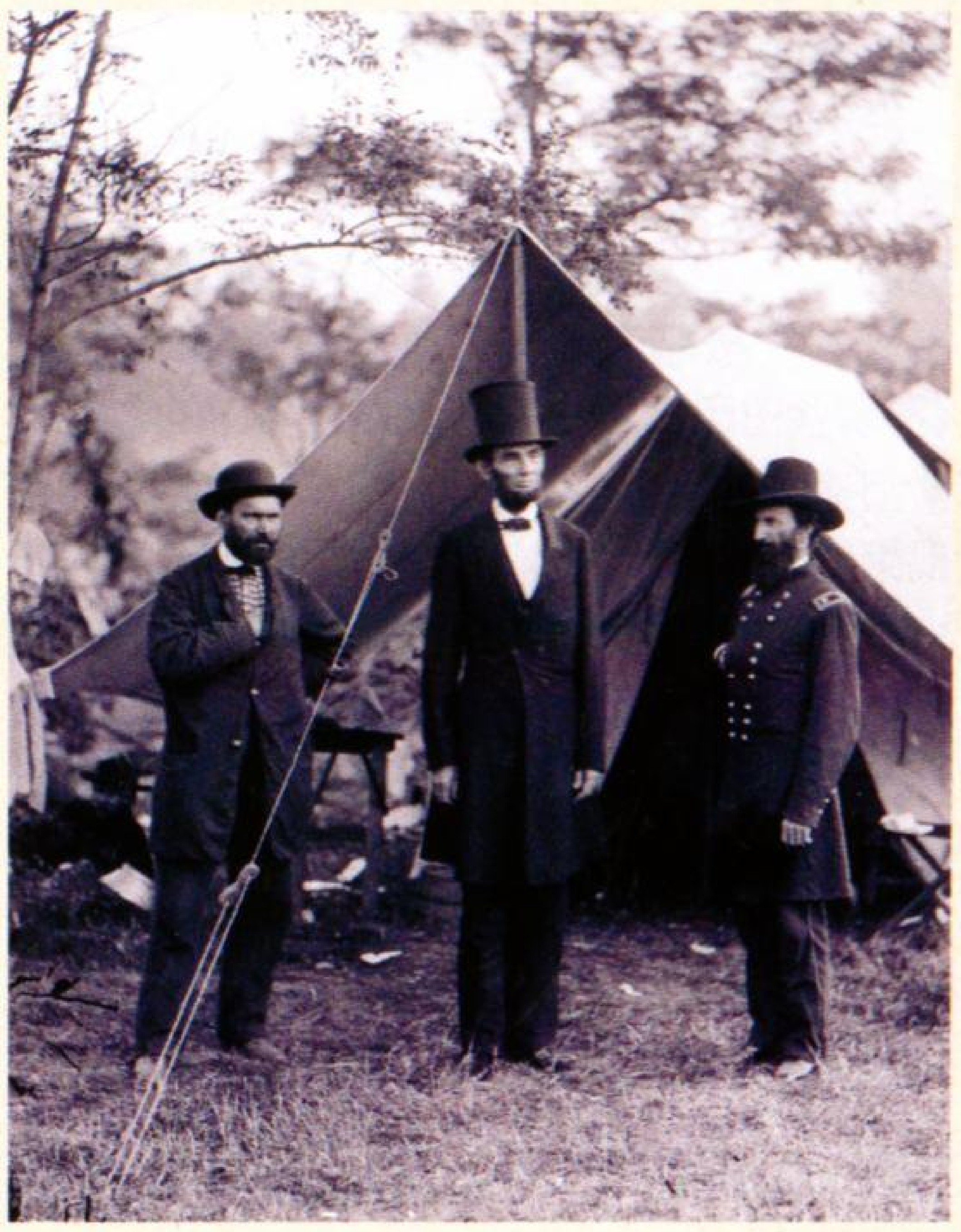
的贫苦农民，洲际铁路的中央太平洋段主要便是由中国人建设的。

德克萨斯、新墨西哥和加利福尼亚州成立后，很多居住在前新西班牙地区的西班牙人失去了他们的土地，这些人也沦落为工人，在农场、矿地和铁路干活。一些西班牙人加入了工会，还有人发起了革命。1950 年代，有“加州罗宾汉”之称的杰昆·马里塔（Joaquin Murieta）带领一帮穷人揭竿而起，他们杀死矿主、抢劫马车、烧毁富人的豪宅。在德克萨斯州，朱安·考蒂那（Juan Cortina）从 1859 年开始带领穷人与德克萨斯游骑兵和强占土地的土豪们展开了 20 多年的抗战。

1810 年，新西班牙的西班牙裔拉丁美洲人宣布独立，脱离西班牙在美国摇摇欲坠的殖民帝国，成立了新墨西哥，包含新墨西哥及其北部地区。墨西哥独立后，希望与美国改善贸易关系，改变过去西班牙统治下封锁边境、逮捕入境美国贸易商的政策。此后大型商队开始将货物从堪萨斯城运到圣达菲，1400 公里的路需要 48 天的运送行程。墨西哥政府开始用优惠条件吸引美国人到德克萨斯。

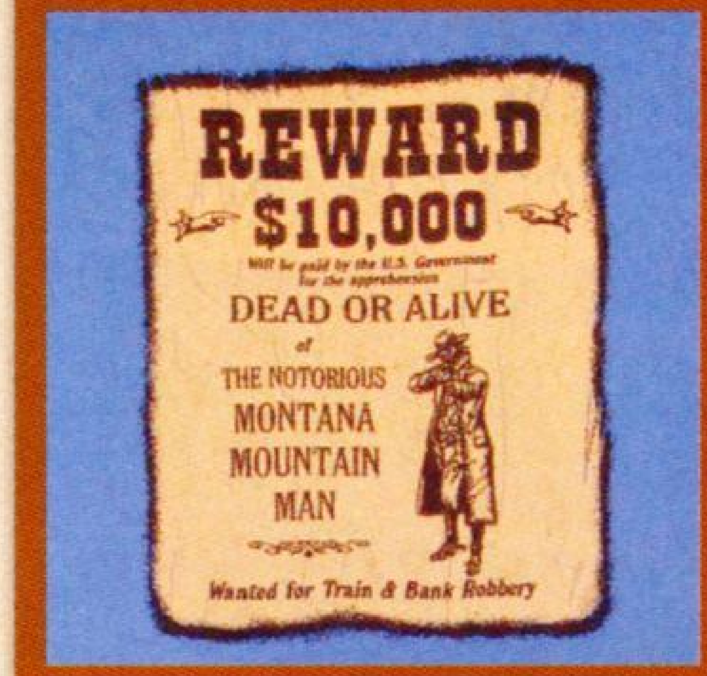
在美墨边境土匪横行，很多拦路打劫的事是墨西哥人所为。潘乔·维拉（Pancho Villa）是旧西部时代最著名的劫匪之一，他出生在墨西哥杜兰哥的一个贫农家庭，父母是为当地最大的庄园干活。16 岁那年维拉枪杀了庄园主，之后逃到杜兰哥的山头上落草为寇，并成为当地最大匪帮的主力干将，后来辗转到奇瓦瓦州。维拉曾多次被捕，被指控的罪名包括偷马、偷牛等，但每次都通过他的关系网络而无罪释放。后来维拉成为墨西哥的革命英雄，率领一群墨西哥劫匪袭击了多个政府部门，后来被美国政府追捕。

在淘金热和养牛热中来到西部的三教九流之辈也有不少当了土匪，他们的主要洗劫对象是银行、火车和公共马车。也有一些土匪是南北战争的逃兵，或者躲到西部流亡的逃犯。当土匪进犯城镇时，镇里会立刻组织一群壮丁保卫家园，这样的情景在西部片中经常会看到。也有人发现打击土匪枪手是一个不错的商机，于是私人侦探公司应运而生，艾伦·平克顿（Allan Pinkerton）在西部广开侦探所，专门收钱帮人追捕歹徒。经验丰富的平克顿设计了多种调查罪案的方法，比如建立罪犯相片陈列室，以及采用一种系统性的方法检察罪犯的尸体。这些查案手段后来被警方广为借鉴。



▲私人侦探行业祖师艾伦·平克顿（左）与林肯（中）。

Wanted：Dead or Alive



在西部题材的游戏中，我们经常会看到上面写着“Wanted：Dead or Alive”的通缉令，意思是通缉此人，不论是生擒还是打死都有酬劳。在旧西部时代，这种通缉令经常出现。由于旧西部时代警力不足，因此只能以悬赏通缉的方式捕捉那些恶贯满溢的罪犯，而“赏金猎人”这种职业也就随之活跃于西部。在过去的西部题材影视作品中，赏金猎人通常被描述为孤独、愤世嫉俗而具有浪漫色彩的形象。最早专门描述该职业的电影是 1954 年的《赏金猎人》（The Bounty Hunter）。如今赏金猎人依然存在，在世界上只有美国和菲律宾承认该职业的合法性。现代美国的赏金猎人主要从事抓捕越狱逃犯的工作，据统计每年由赏金猎人捕获的逃犯达 31500 人，占越狱者总数的 90%。

牛仔英雄

在旧西部文化中，最具标志性的莫过于西部牛仔。英语中的“Cowboy”一词出现于 1725 年，是西班牙语中“vaquero”的直译。指的是骑在马背上的放牛者。牛仔的传统起源自西班牙，从中世纪时期西班牙的庄园体制开始。牛养殖场在利比亚半岛十分盛行，后来传到了美洲。这些养牛场所在的地区都是气候干燥，草皮不多，要大规模养殖牛群需

游风艺苑

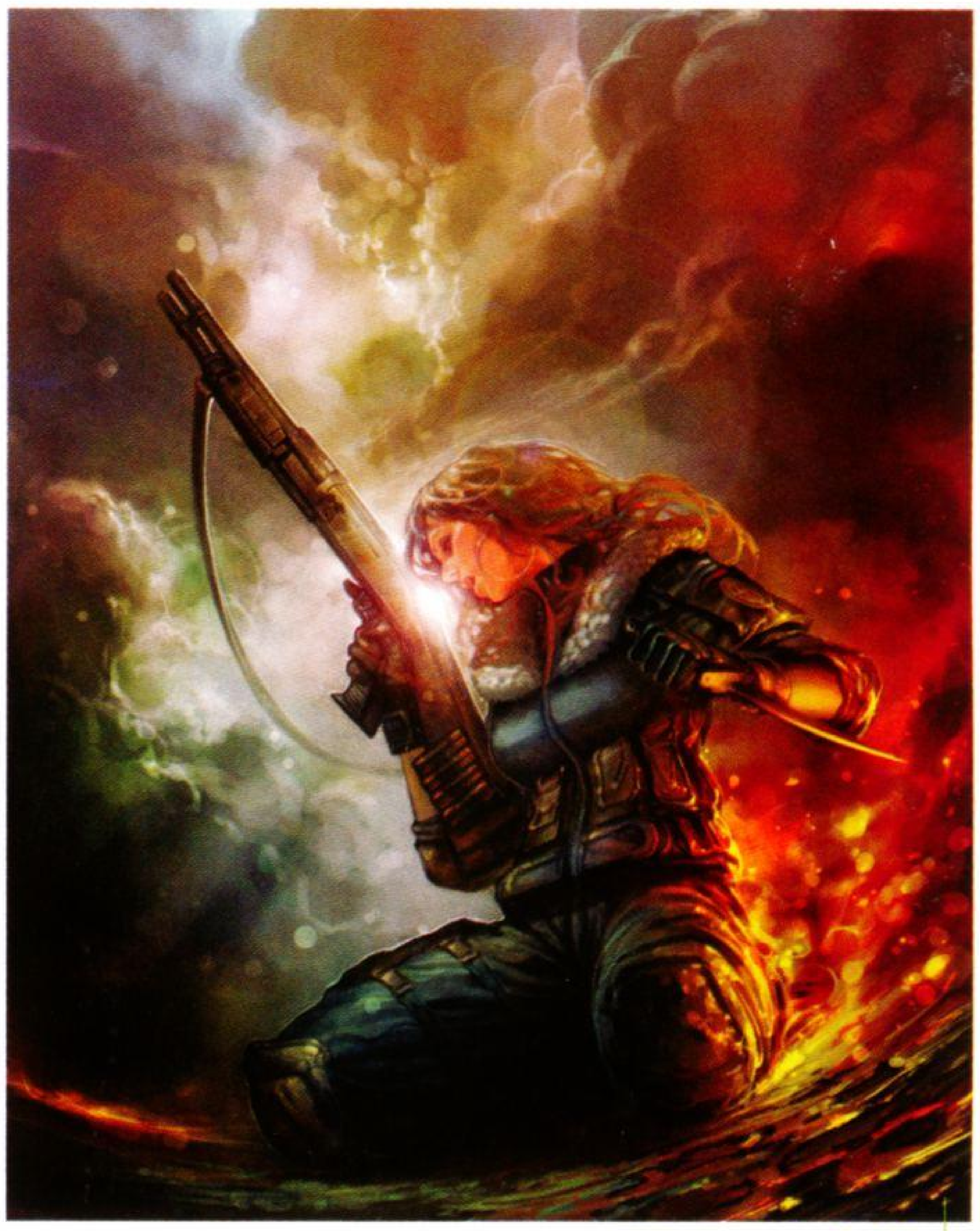
Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

由“友基科技”冠名赞助，游风艺苑栏目主办的“月度最佳作品评选活动”将于下期(2010年7月A，总第253期)正式拉开序幕。七月份的冠军奖品将会是一款近千元的数位板产品，而获得名次的朋友，也将得到其他惊喜奖品。所以不要再等待了，该出手了各位，赶快把大家手头珍藏的高质量作品发来吧！另外，由于之前本栏目接收投稿的信箱gallery@ucg.com.cn经常出现各种问题，我们已开通了新的大容量电子信箱来取代它，新信箱的地址是tt@ucg.cn，非常简洁易记。原信箱将会在一段时间的过渡期后宣布作废，因此希望大家尽快更新一下“游风艺苑”的联系人地址吧！

济南 · As109

一幅“《东方Project》系列”的同人作品，“想要展现红魔馆女仆长在百忙中用时间静止能力偷偷休息的情景。”作者如是说。画中人一改通常女仆造型，以清凉打扮示人，是不是有点认不出来了呢？

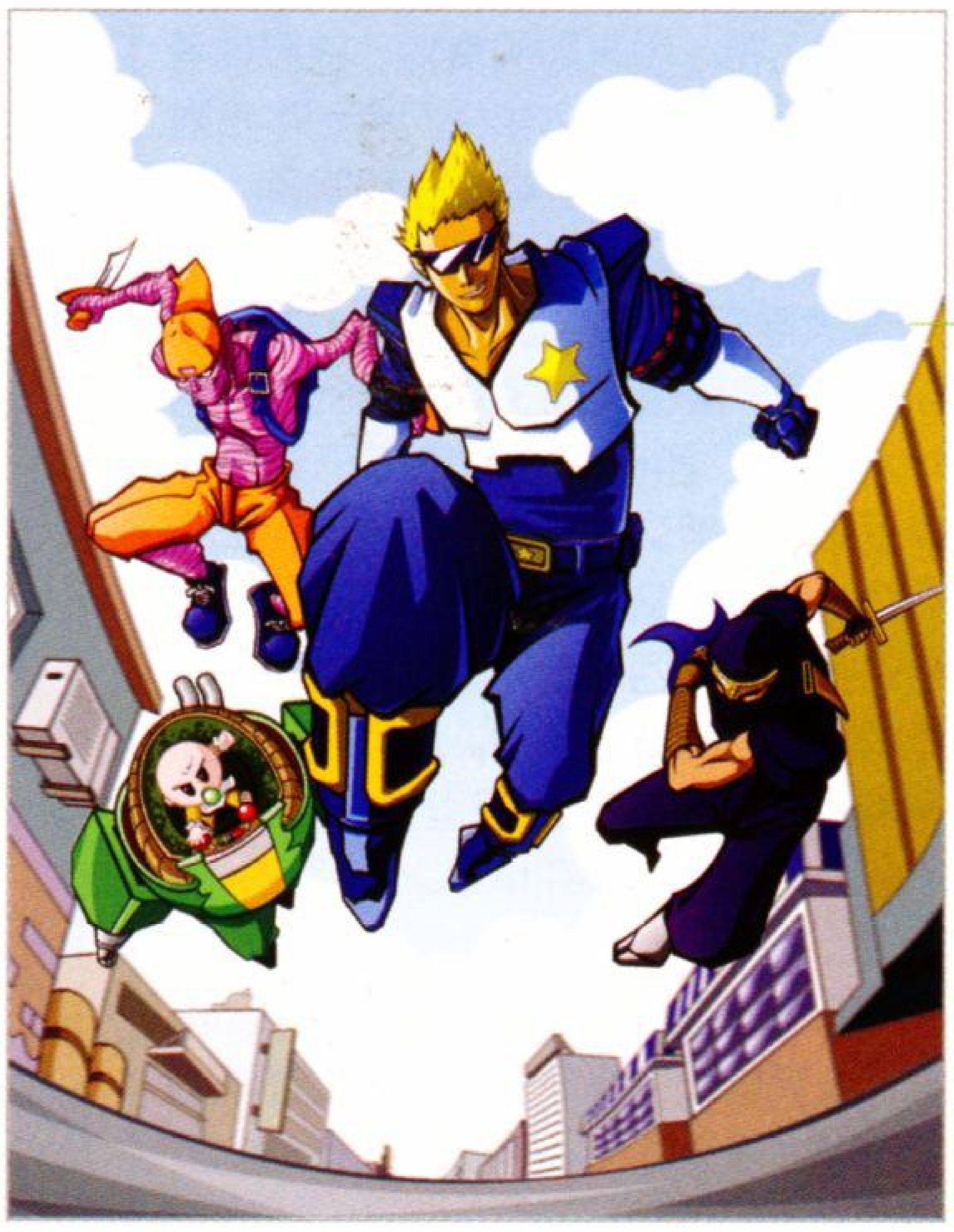


昭平 · 韦健

插画功力深厚的韦健似乎对网游题材情有独衷，上图取材自《战地之王（AVA）》，光影表现和战场气氛的渲染是作品的两大亮点，女战士的英勇顽强被表现得相当到位。

成都 · 兰瑞锴

《东亚格斗之花》，这是作者为上图所起的名字。作品将“《街霸》系列”人气女战士们的飒爽英姿进行了集中展示，众MM的魅力各有千秋，不过要说最美，无疑还是我们的春丽姐姐啊！

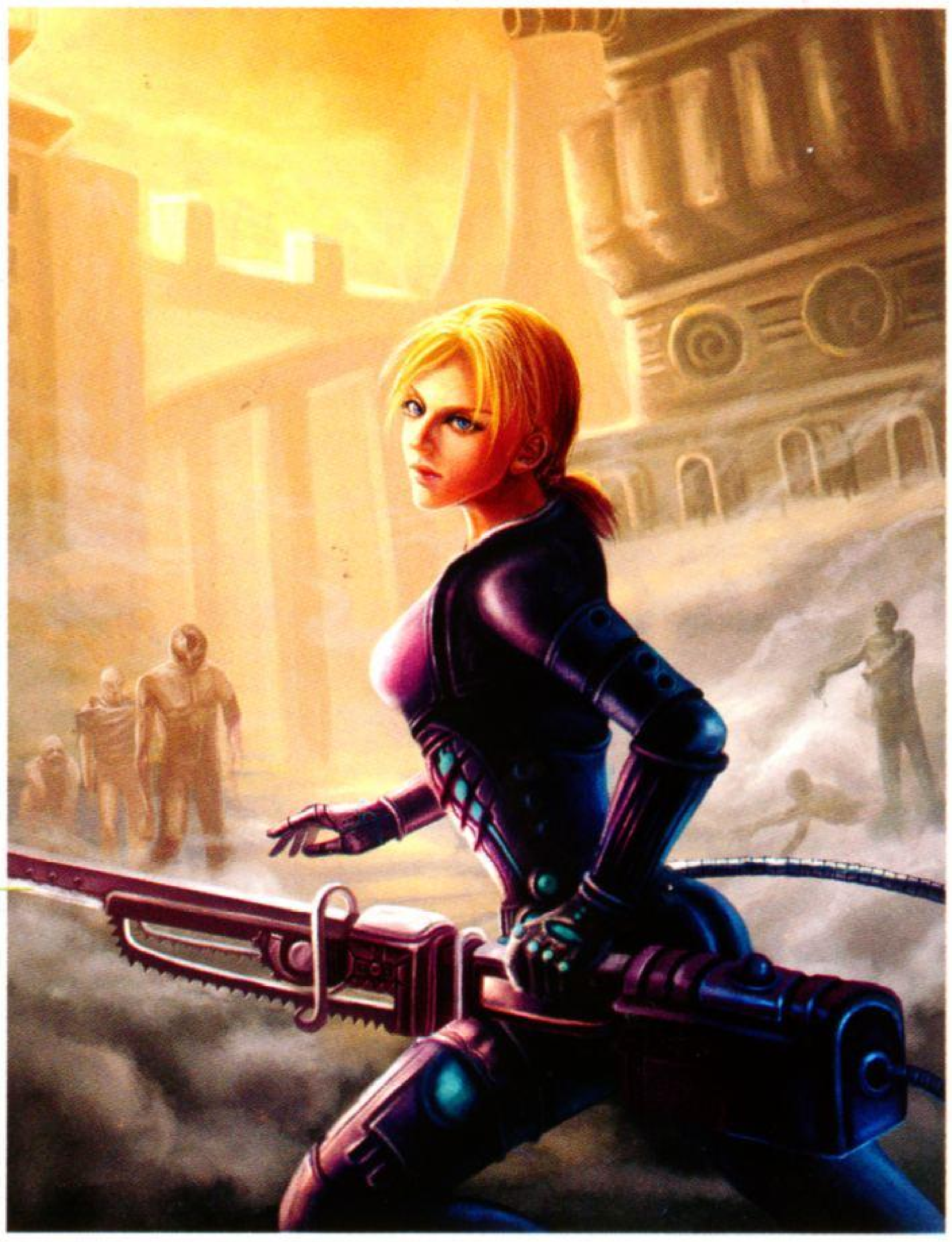


中山 · litlicha

《萝萝娜的工作室》以其清爽柔美的美术风格给广大玩家留下了一定的印象。左图画风很大程度上还原了游戏原画风格，人物表情也生动有趣，属于不可多得的同人佳作。

深圳 · 郭立刚

郭立刚同学一向以Flash风格怀旧游戏插画为大家所熟知，本期他再次瞄准了超经典清版动作游戏《名将》。25岁以上的街机仔们，看着这4个家伙向你奔来，你是否瞬间热血沸腾了呢？



昆明 · 琛 · 美弟奇

经常绘制《kof》同人的琛·美弟奇这次带来的是一张《生化5》造型的吉尔姐姐。画风一如既往的细腻，吉尔手中握的那个是作者原创的高效除丧尸武器（详细介绍有近百字，看得本刀胆战心惊，限于篇幅就不放了……）

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 天书奇谭：最近杂志上期期做优衣库广告，是不是有什么合作关系啊？哈哈，老实交代！（一刀回复：厂商生产了游戏相关主题的衣服，小编们觉得穿着这样的衣服感觉不错，于是在杂志上和大家分享这份喜悦，这也算人之常情吧？至于合作，这个事儿……咱不能说太细。）

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★本期“读编往来”依然没有大图，原因和上期一样，可怜的木仙同学依然没有康复，复出计划遭受严重挫折。不过目前他的手臂是确确实实地正在康复之中，闲得发慌的他还几次跑到编辑部来欣赏编辑们加班的“惨状”。

★继续通知：UCG 已经开办了新的邮箱，请大家以后往新邮箱发 Email。老邮箱会逐步取消，请大家牢记新邮箱地址。

★上期向大家询问是否要把目前光盘影像的格式从 4 比 3 改为 16 比 9，本来按惯例是要等一个月后 Email 和平信全部到齐后再做决定的。但目前从 Email 来看，支持改为 16 比 9 的来信占据了压倒性的比例，而且编辑们在实际比较后发现 16 比 9 画面会增强画质，所以决定立刻就改！从本期开始，Gameh DVD 画质全面提升！比例升级为 16:9 宽屏显示！建议您采用宽屏电视观看，并采用满屏拉伸模式观看，以便获得最佳的视觉体验！

★“一球成名 2010”栏目已经在上一期杂志光盘中播出了最后一集，不过这一期内还是有很多读者发来投稿，在这里不得不说一声抱歉：我们的活动已经停止了，因此停止受理投稿。还有部分读者建议开办《FIFA》相关的“一球成名”，鉴于“《FIFA》系列”的存档设置，目前还没有办法制作类似的栏目，还请各位明鉴。

新邮箱醒目！

ucg@ucg.cn	主邮箱，欢迎各种邮件
question@ucg.cn	各种软硬件问题请发到这里
tt@ucg.cn	专门接收玩家发来的各类投稿
hr@ucg.cn	求职应聘、加入阳光学员的信件请发到这里

★世界杯将至，各编都有自己支持的球队，因此在本期“小编寄语”中挂上对应国家的国旗以示支持。当然，其中也不乏惟恐天下不乱的投机分子……大家可以试试看自己能否认全这些国旗。

本期流行游戏 What's In

《荒野大救赎》
Gouki、ACE 飞行员、雷电、纱迦、九兵卫等 7 人

晚上九点，所有人在村口集合！
——以土匪头子自居的 Gouki

《潜龙谍影 和平行者》
雷电、奈落、脆薯条

出去吃饭随身带 PSP 是好习惯，因为玩 MGSPW 时可以用热点刷 S 级士兵……
——每次吃饭前都要刷几次热点的脆薯条留

杂志相关

关于 iPhone 内容

综合了 Email 和平信之后，根据大家的意见，暂不开办 iPhone 栏目。今后如果有优秀的、值得推荐的 iPhone 游戏，可以在合适的栏目中进行介绍。感谢大家的参与！

关于 E3 展

上期向大家询问了有关 E3 展的报道问题。从目前来看大家最感兴趣的东西是 3DS、PSP2、NATAL、MOVE，认为无论多少页都可以。其次就是那些耳熟能详的大作，如《使命召唤》新作、《杀戮地带 3》、《战神》PSP 新作、《FFV13》等等。这些内容自然是本届 E3 展的核心内容，我们就算不向大家询问，也肯定会当成重头来制作。我们希望大家能够提出更多关于形式上的意见，例如应加大评论还是增加前线分量等等。E3 展即将开幕，我们在美国的常驻记者已经作好准备，各编也已经整装待发，敬请大家期待！

@ Iveronica：我发现 UCG“研究中心”这个栏目比起原来出现的频率越来越少了，而个人感觉杂志变成了走马观花式的只把攻略流程做完就行了，而研究可能是碍于篇幅限制无法刊登。但是个人认为，杂志水平的高低，从每个杂志的研究栏目就可以看出。是网上资料的简单罗列，还是编辑们认真的原创，一目了然。如果只是停留在教大家玩游戏的层次上，显然杂志会越来越浮躁。缺少研究的杂志，就跟没有核心竞争力的企业一样，慢慢会被市场淘汰。

其实研究减少，与如今美式游戏当道也有很大关系。美式游戏的单机研究以收集为主，没有地图的话比较难描述，放地图的话又很占篇幅（如去年的《刺客信条 2》）。至于联机研究，这个前几期正好调查过，这里不多说了。过去一些比较出名的日式游戏系列，如今人气和素质都大幅下降，研究的受众面也随之下降。不过不管如何，既然大家有这个需求，我们肯定就要做到。非常感谢你的意见。

@ Email liuming：新一期杂志入手，看到小编这么快就回复了 iPhone 的问题，比较意外，也很高兴。不过看到说很多人反对增加 iPhone 栏目的理由是“读者中买得起 iPhone 的人少”，我不禁深感悲哀。人都是为自己着想的，自己有什么主机，自然就想看到与之相关的内容，相反的如果和自己没关系的内容就不感兴趣。目前国内 PS3 玩家应该是绝对少数吧，毕竟几百大洋一张的正版不是人人都能消费得起的，不过还是经常在网上看到有人因为不做 PS3 攻略而骂街。这还是理智的，不理智的人甚至连跨平台游戏介绍以 X360 版为主都能喷上很久。我感觉 UCG 在网上简直是风箱里的老鼠——两头受气，软饭说 UCG 是索饭杂志，索饭说 UCG 上 PS3 内容太少。究其原因，还不是因为自己的私欲。

感谢你的理解和支持。你说的情况的确存在，不过这也不能怪大家，毕竟读者不是编辑，考虑问题不会也不用从编辑角度出发，自己感兴趣的内容少了自然不满意。对编辑来说，要想满足所有读者的要求是不现实的，只能尽力满足大多数读者的要求。如果是像 PS2 时代的一家独大局面，内容不可避免地会出现倾斜。不过我们也认识到，一味迎合读者的口味也不是惟一渠道，以自己的风格和特色去引导读者是同样重要的。总之还请大家多多支持。

@ Email 绿衫军★阿伦：为了成为一名成就饭，已严重影响了我审视游戏的标准了（《GTA4》这类的游戏绝对不入手）。纱迦是不是也是这样啊？

我和你差不多，但大作还是不会错过的。如果某大作成就不好拿，我会用副账户去玩，或是买 PS3 版（个人不追求奖杯）。比如最近的《荒野大救赎》我就入了 PS3 版。

本期读者语录 上海 陈非：感谢 UCG 介绍优衣库，害得我最近大大地破财，不过心里美死了，希望你们以后能继续这么害我。
（纱迦回复：其实我一直觉得那个星矢的衣服挺好看，不过感觉穿起来肯定很丢人……）

Email Lan 龙莲：从 2009 年的 10 月 20 日开始《GT 赛车》（中文版）就没有从我的机器里删除过，我已经被那直逼家用机的画面深深地吸引住了。但同时，经过了无数个日夜的奋战后，我发现我患上了一种叫“GT 赛车精彩回放睡眠症”的病。无论回放画面多么“直逼家用机”，我一般看到跑第二圈的时候就开始不由自主地发困，当跑到第六圈的时候，我就基本上能够做梦了。不管春夏秋冬，严寒酷暑，白天晚上，它从没有让我“失望”过，但我又忍不住不看我刚才在赛场上的“英姿”。每次跑完就想着回放一下，结果……在此特意向各位小编求救！

解决方法很简单：把游戏彻底删除即可。要不把 PSP 借人也行。虽然听起来比较残忍，但比起戒除网瘾来可轻松多了。

Leon S.Kennedy：每次在网上看到同一个游戏在游戏机上的画面比不上电脑上开全特效的画面，我很迷惑，因为我看不出来，我电脑也没那个境界，配置不够。所以想问问，差距真的很大么？能有多大啊？他们只是从单纯的分辨率数据说的，请说明白点啊！还有一个问题，就是如果像大家说的电脑比游戏机优秀不少的话，游戏主机不应该卖那么多啊，国外人大部分都比咱们有钱，而且工作的话用电脑比游戏机方便多了啊，工作之余用电脑玩大作比再用游戏机玩方便吧，那为什么游戏机还能卖这么多？别告诉我是因为没钱买的游戏机啊，请给我个解释吧。

使用最高配置的 PC 玩全平台游戏（PC、PS3、X360）的话，肯定是 PC 的画面效果最好，尤其是对于近两年推出的新作来说。因为家用机的硬件从发售起就不会变化，你 4 年前买的 PS3 和今天买的最新型号 PS3 玩同一款游戏效果是一样的，而用今天买的最新配置 PC 和 4 年前的 PC 机都玩相同的一款新游戏，可能旧 PC 连跑都跑不动该游戏了。对于全平台游戏，大部分都是基于 PC 开发的，而家用机的开发机或引擎大部分也都是基于 PC 的，所以家用机版更像是一部移植作品，因此画面自然不会高于 PC 版（但是《未知海域 2》这样的作品就是完全属于家用机平台的优秀画面，不过我们这里只能比较不同平台上的相同游戏的画面）。不过家用机也有自己的优势：不用像 PC 一样经常升级硬件才能看到最新游戏的“好”画面；买来游戏没有 PC 主机硬件的兼容性问题，这是规格统一的好处；家用机多是接在电视上玩游戏，PC 则一般都用显示器配键盘鼠标，电视的大魄力游戏效果好于 PC（RTS 等游戏除外）；带精确振动的手柄比键盘鼠标更适合玩家用机游戏；家用主机上的无数独占大作是没有 PC 版的。最后最关键的一点，要想一直玩到“好画面”的 PC 游戏，花费资金远远高于家用机。

上海 郁雨润：开始我认为纱迦信佛，但是从他的语句中又是 YY 又是泡妞，难免让人产生怀疑。

觉得我信佛的人，肯定是把我和《圣斗士星矢》里那个沙加搞混了。我和他的名字是不一样的，其实我这个笔名的真正来源是 saga，这个词在北欧语言中是传奇、史诗的意思。相信你不会再弄错了。不过话说回来，和尚一样能 YY 和泡妞，日本和尚就是如此。

本期名场面

这个版块会为大家回顾在这一期内发生的名场面，除了游戏里的情景之外，也有众编生活中的。各位如果最近玩某个游戏也有类似的遭遇，欢迎来信告诉我们。让我们共同建设！

淡定 难以想像有人会连续打字 4 小时而不保存文件，于是在一次死机之后奈落一下午的努力化为泡影。当大家担心他会不会暴走时，只见他叼着一根烟、愉快地哼着小调走出了编辑部。

疯狂 在《荒野大救赎》中，把一位女性绑到铁道上等火车来压死她，可以解开一个成就。作为全游戏中最容易解除的成就之一，不知有多少玩家干过这个疯狂的事情呢？

小心 《波斯王子 遗忘之砂》评价不错，不过游戏中却有导致游戏不能进行的恶性 BUG。打到 BUG 发生点时，做攻略的脆薯条差点忘了关机备分存档，不然“杯具”很有可能发生。

执着 为了成就，纱迦玩起了《FIFA 世界杯》。哦，不是最近出的那个评价很高的《2010 FIFA 南非世界杯》，是 4 年前出的《2006 FIFA 德国世界杯》。

欢乐 因为《超级马里奥银河 2》降临编辑部，编辑部本期流行语成了“It's a me，Wario！”你没看错，就是 Wario。

兴奋 因为中国移动推出充 100 送 50 活动，某编连充千元，获赠 500 元话费。随后中国移动致电他曰：感谢你对我们的支持，现在给你一个机会充 600 送 600！差点儿没把他喜疯……

苹果和马

剧本 雷电

注：游戏中要经常喂爱马苹果，否则它的耐力会逐渐下降，最后会被累死。

林彦弘：我是 UCG 的读者，晴天在 251 期说的晚上视线变模糊，应该是太过劳累，我这有个小偏方，就是早上起床时（吃饱后）和晚上快睡时，喝碗白糖水，坚持几天，应该会好很多，白糖和水的比例根据自己的爱好而定。报告完毕。

很感谢你的小偏方，目前视线模糊的情况已经彻底好转，主要原因应该还是用眼过度吧，所以正好利用截稿后的休假多休息就没什么大碍了。其实你也可以试试早晚用蜂蜜水来代替白糖水，这样对清理肠胃也是很有好处的哦！

UCG 的含义

上海 乐貌：我是学文件检索的，最近有心收集了一下 UCG 的含义，结果令我大开眼界，原来 UCG 有这么多含义。这点发现不敢独享，特发给小编，请各位在杂志上登出来与天下油炒饭共享之！

原名	含义及解释
Ultra Console Game	《游戏机实用技术》杂志
ultrasound cardiogram	超声心动图，一种以超声波检测心脏和大血管的方法
Underground Coal Gasification	气化采煤，一种被称为第二代采煤方法的煤炭地下气化技术
University College, Galway	爱尔兰国立大学（高威），2009年曾被《星期日泰晤士报》评为最佳大学
United Church of God	联合上帝教会，这是基督教的一个派系，不赞成过圣诞节
UCG（Ser/S）	丝氨酸，一种对人体有益的非必需氨基酸
University of Central Greece	中希腊大学，一所位于希腊中部的一所公立大学
UCG	一本以外国车和中古车为主的日本汽车杂志
UCG	西班牙海军步兵旅团司令部队

本期读者语录

北京 钟残雪：最近回归 UCG，发现游戏动漫园没了，请问这是怎么回事。难道是九兵卫偷懒了？（九兵卫回复：游戏动漫园因为在去年大赏的调查中评价不高，所以回归基本无望了……）

奈落的东瀛见闻

甲子园的遗憾

上学时在甲子园棒球场打过工，就是负责检票、带路和各种零活的学生工。有一天在观众席内负责轮椅席，所谓轮椅席就是给坐轮椅的腿不方便的客人准备的一块区域。这天正好赶上这个轮椅席没人，我站在一旁悠然自得地看比赛。比赛将近一半的时候我发现普通观众席中有一家三口人，儿子坐轮椅，大概十五六岁，可能由于腿不方便的缘故身体看上去很小，他们虽然坐轮椅来的却坐在普通观众席（轮椅席是单独区域，票价很贵）。比赛接近结束时观众比较热情，大家都站了起来，这样一来就把那个孩子严严实实地挡住了，那孩子露出焦急的表情。过不多久他的父亲和母亲一块走过来问我："这个轮椅区不是免费的吧？""对，是有专门的票"。我照实回答。他们踟蹰一阵，点点头离开了。这是一对 40 岁左右的夫妇，个子小小的，身上的衣服是最便宜的还很破旧，素颜的妻子有一双很粗糙的手；男人满脸胡子，不敢抬头看人，似乎是那种习惯了无奈地点点头的人。一看就知道生活给了这对夫妇太多不公。相反腿不方便的孩子却是满身名牌，连轮椅好像都是高级货。

他们转身后，我走过去说："现在就坐过来吧，这个轮椅区虽然有专门票，但是现在比赛快终场了应该不会再有客人来的，如果有主管问起来，就说是我说可以的。我是个外国人，弄错点东西他们也会担待的，没关系。"他们连声问"可以么"、"这样不好吧"、"不会给你添麻烦吧"，我坚持说没关系的。

但是他们最后还是没有过来。不知道是因为真的怕给我添麻烦，还是怕万中有一来了人，在孩子面前挂不住脸，总之他们没等比赛结束就走了。

邵书洋：这期杂志印象比较深的就是 Nai 的东瀛见闻：《零距离接触正宗 OTAKU》了，刚开始只是用娱乐的眼光欣赏，觉着日本的 OTAKU 果然正宗，果然 BT。但看到最后一句时，却觉得非常感动。一位如此不善于表达自己、害羞的人，却没有完全封闭自己。当知道 Nai 要离开的时候，他没有和其他人一样为 Nai 送行，而是将那个萝莉玩偶用属于他的方式偷偷地送给了你。他是那样的一个有心人，一个好人，他应该已经把 Nai 当成朋友了吧！哈哈！我对 Nai 的好感度也挺升了不少！（别误会，我是纯爷们！）

谢谢来信，我是新小编 Nai，现名奈落。我和那个大叔之后没有任何联系。其实世界上有很多活在自己世界里的人，有的人活得很深很深，对于外界的好意和恶意都已经麻木。但是归根结底，只要是人都有一颗渴望交流的心。没有人真心渴望孤独，只不过太多人都是习惯了孤独而已。其实，即使我们无法走进别人的世界，能互相在门外敲敲窗、挥挥手也好。

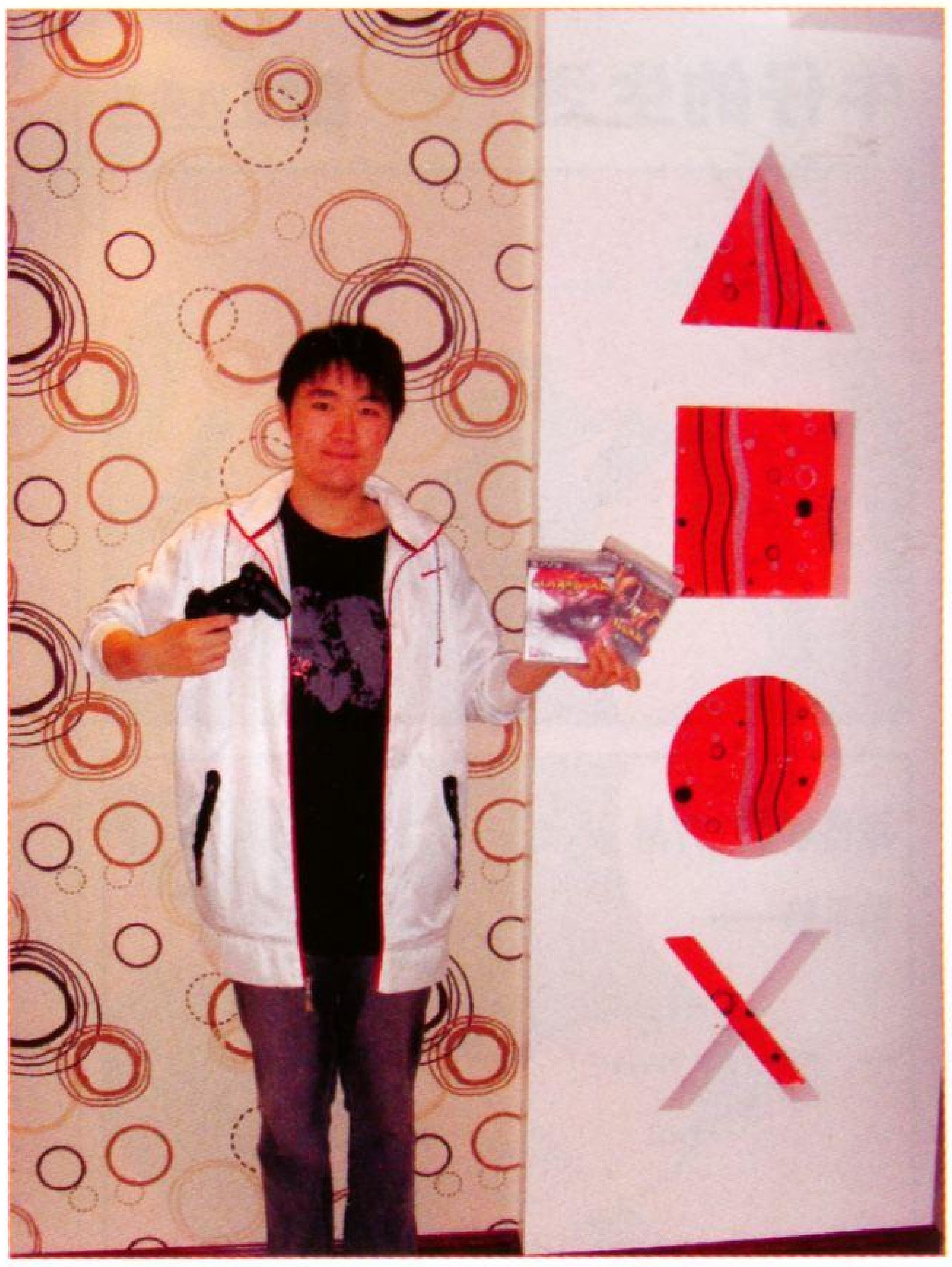
我这边的本期流行游戏：《潜龙谍影 和平行者》。"快给我玩！""是我先来的！"——这游戏在我训练的跆拳道馆里受到不少小鬼头的青睐。嗯，小岛秀夫看到这种情景一定会非常欣慰。但前提是——他不知道我们玩的是盗版……

没错。上周晴天见小岛秀夫时，应该让他拿一个高速棒去，让小岛把签名签到棒子上，这个棒子可就值钱啦！

Er 君：自从学习了作曲专业以后，总算明白到那些制作出余音绕梁的乐曲的作曲家的辛苦了！老妈还还告诉我，让我以后去国产 ACG 界发挥发挥。啊……我的梦想可是进入 SE 啊，《最终幻想》的音乐一直是我喜欢的曲风。

如果你确实有实力的话，在日本发展确实比在国内发展强。ACG 这三大项里，A 在国内才刚起步，C 用不着音乐，G 只有网游和手机游戏。而且国内的山寨现象太严重，原创得不到应有的尊重。不过毕竟咱们国家才刚起步，等你毕业之后说不定情况就会大幅好转。总之先学好本事才是最重要的。

忠实读者 taotao ruirui：各位小编大家好！我是在快上大四的时候认识 UCG 的，之后有 UCG 陪伴的 2 年里，我很开心！现在我工作快满 1 年啦，有了自己的新房，在装修的时候，我特别将电视墙旁边的主题区设计成了△、□、○、×，怎么样，很好看吧？目前已经装修完工了，我还想给心爱的 PS3 Slim 配一台能展示它全部绚丽色彩的 46 寸电视。



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.29

上期话题：

①说说你们老师是如何镇压游戏的；
②五一假期是如何度过的。

【话题①】我上学那会，老师都是在我们出去广播体操或者吃饭的时间，偷偷查我们的抽屉；或者就是深更半夜杀到宿舍，让我们措手不及（因为半夜我们都是戴耳机藏在被窝里，经常被拉开被子……冷死……）

【话题②】本人在上海，嘿嘿！五一假期么，当然是世博会。不过我没有去啦，只是和新认识的女友一起在上海游荡了一圈。去了下古镇，吃撑着回来的咯。我还在五一当天去了外滩，人生第一次设身处地的感受了什么叫人味！五一是幸福的，终于脱离了单身，虽然才 2 个月而已！

——Email hunter king

【话题①】本人现高二，要说老师如何镇压游戏，其实很简单的，就是凡是游戏机一律不准带到学校（应该很废话），校运会、旅游什么的除外。手机平时倒是允许带，但是发现你用手机在玩游戏你就惨了。

【话题②】至于如何度过五一嘛……那当然是在玩《MGS PW》中度过的！绝对的神作！不知不觉游戏时间就已经 20+ 小时了。过场虽然很多是漫画形式但是互动式过场实在是一大创新，再加上很多恶搞。真的很佩服小岛，不知道 UCG 会给它评多少分呢？

——Email alien12345

【话题①】有些同学们真的是很幸福啊，有一位喜爱游戏的班主任。像杯具的我就没有那么好的福分了。咱已经快要高二了，目前为止遇到的班主任无一不是视游戏为大敌的。有些同学的家长还在班主任的煽动下禁止了他们的游戏机、电脑、电视及零花钱……（太悲剧了）不知不觉地在学校里我的 UCG 成为了这些人的精神食粮……

【话题②】放了五天假玩了四天的 PS3，大部分时间都放在来《MW2》的网战上。5 月 2 号那一天一大清早同学就到我家来玩了。我特地去买了一个北通球王 2 的手柄……结果发现用它来打《MW2》太蛋疼了……后来我们一起玩《生化 5 AE 版》，"恶梦"那里我同学对那莫名其妙的钢琴声很好奇，我也是，于是我们去那个房间一探究竟。当走到附近是钢琴声就停止了，进屋也没发现什么特别的。我同学手痒又去弹了一遍钢琴，原本我想直接无视他去开门，结果……门被一脚踢开，船锚男出现在了我面前……我跑了出去可是我同学杯具了……

——Email tpoz51002

解析8 通常情况下，老师在校内会禁止学生做任何分散学习精力的事情，游戏当然不例外。镇压的具体手段因人而异：有循循善诱型——间接暗示配合口头警告；有暴力清剿型——一旦发现便当场销毁，还有像是没收保管，通知家长这些也是再常见不过的。小九长这么大遇到最心服口服的镇压手段是心理恐吓型——某同学在课堂上打游戏，身材魁梧的中年物理老师大喝一声，猛地举起"铁掌"将木制讲台硬生生地拍断。全班的学生瞬间被吓得大气不敢出，被老师狠狠瞪着的当事人更是脸色发青，整个人都傻了……

本期话题：

①中考／高考已至，聊聊你当时的思想斗争；
②作为学生，如何管理自己游戏费用开支？

本期读者语录

Email 七光：看到纱迦的成就简直吓我一跳，我从来没想过世界上居然有人能拿这么多成就，这得玩多少游戏才能到 7 万啊！（纱迦回复：我可以准确告诉你：103 个。不过目前我本人马上就进入 9 万大关了，哈哈。）

牛仔的生活

剧本 九兵卫

上海 康馨：众小编你好，我最近入了一台PS3，终于开始了梦寐以求的联机生活。但一个星期下来，相比获得的乐趣，让我不爽的事情更多。比如玩足球我大比分领先时对方拔线、玩COD时总是有人不停地骂娘。尤其让我受不了的是有人阴死我之后还给我发消息骂我，而且这个人还是个中国人(因为是中文消息)，真是气死我了。看来我还是回到单机世界去比较好。

不可否认网上的确有这样的人，不过其实也没什么，网络是非多。经常混论坛的人肯定和人发生过争执，习惯就好。顺便说一句，X360除了可以拉这种人进黑名单之外，还可以给他负评，并向网管举报。PS3好像没有负评和举报功能，不过黑名单还是有的。

Fantasy：说一件关于买UCG的事。学校周围新开了一家书店，第一天我特别“关注”老板要进UCG，老板满口答应。后来几天我每天中午去问一次，晚上去问一次，现在我去了话都不用说，老板就极其无奈的说：“不好意思，UCG还没到。”同学惊讶地问：“你们认识？”我和老板一样无奈地摇摇头……

平时杂志出版时间基本不会变动，但如果赶上节假日、重大游戏展会，上市时间的确有可能延迟，还请大家见谅。请牢记淘宝店网址：ucg.cn。

猛拍一砖 肇事者：星夜

第250期新作短波里，新作《Blacklight：Tango Down》被翻译为探戈镇，编辑应该是把“Tango Down”看成“Tango Town”了，“Tango Down”是击毙目标的意思。

英语达人星夜赶着五一前截稿连夜加班，一时眼花看错了。真是“人有失手，马有失蹄”啊！

猛拍一砖 肇事者：晴天

第251期第15页左下方，小小大星球的主机竟然是X360！

犯罪分子晴天已对犯罪事实供认不讳。

猛拍一砖 肇事者：脆薯条

251期第100页的“特别企划”中说，在涿鹿大战中蚩尤大败黄帝，这中间漏了一个“于”字，应该是“蚩尤大败于黄帝”，结果意思全变了。

以前编辑部里有一位在日本长大的同事，汉语学得不是太好。我们考他，“中国队大胜韩国队”是谁赢谁输，“中国队大败韩国队”是谁赢谁输，他果然回答不上来。可见汉语语境之奇妙，实乃番邦语言所不能比也。

众小编的郁闷时刻

脆薯条的八卦角重出江湖！

其实这次重出江湖的契机，是收到老朋友“贫僧不是和尚”发来的一封Email。信中写道：“小编们有没有遇到过很郁闷、很烦、很火大等等诸如此类的事情，遇到了之后各小编又会怎么做呢？今天我可是好生生郁闷了把，希望小编们能告知吧！就请编辑部最八卦的脆薯条再次出马吧，谢谢哈！”有鉴于此，本人立刻开展调查，得到了几位小编的机密情报，不过其中有几个还真是……

其实我本人脾气还算好，平时不怎么生气。提到最近比较火大的事，大概就是打扫房间的阿姨总要用她那块黑的不能再黑的抹布来擦我陶瓷白的PS3……

记得晴天曾经做菜的时候就发生过一件很郁闷的事情：当时不知道是不是因为截稿第二天还迷迷糊糊的，于是在制作最简单的“可乐鸡翅”的时候，竟然忘记了放酱油，最后直接导致鸡翅成了名副其实的“蜜翅”，只能拿来蘸酱油吃……其实做菜时出的状况还有很多，经验也都是这样慢慢累积出来的，相信有做饭经验的读者会更有感触吧！

前几天经历了一次事件让我深刻地体会到了所谓人类现代文明的脆弱。深夜1点，我下班归来后在浴室洗澡，正在我浑身涂满香皂，一边唱歌一边洗头发的时候——突然停水了！毫无征兆地！我在浑身香皂、满头泡沫的状态下再也无法接触到任何水源了！客厅的饮水机里都没有水了，而且是夜里1点……我像“大卫”一样在房间里徘徊，再徘徊，还是没有水。最后找来朋友帮我在便利店买了两大桶矿泉水才解决了问题……那个晚上我深刻地明白了水的重要，并决心以后珍惜每一滴水……

其实火大的事倒没有，但心爱的PS3突然黄灯令我非常郁闷，随后淡定地拍照留念，最后再将“尸体”用气泡纸裹好放入包装盒。虽然郁闷，但人总要面对现实。不是有那么一句话么——“迟早要还的”。

以前玩《金刚狼》的时候，一选NEW GAME，记录就全部没有了，我当时就曾咒诅那个设计如此落后存档方式的开发人员，以后玩游戏都掉存档。没想到《钢铁侠2》也来这么一手，还好这游戏打熟了只要两个多小时就能通关，损失不太大，但还是让我小小地郁闷了一下。结论是，这个开发人员跳槽了……

我遇到的最火大的事就是：一天晚上12点左右，旁边100米远的高层小楼顶层的阁楼着火了。我的做法是：跑到住的楼的顶层观望，消防队在喷水。结果：第二天上班路上观望，不是太杯具，阁楼全烧黑了。（众编：你这是大火，不是火大！）

此刻正遭到办公桌底下蚊子的疯狂进攻，我要消灭世上所有的蚊子！

本期读者语录

重庆 陈灵：新《三国》果然够雷，敢问纱迦有何评价。（纱迦回复：随便看看还是不错的，再怎么说也比《真·三国无双》尊重史实，就是女演员选得太差了。）

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

◆在一周之内告别了两个JACK。一个6年，一个9年。《LOST》与《24》虽然不是同一类型的剧集，但是它们对于电视剧叙事方式的突破创新和贡献有目共睹。有勇气做一件事，和有勇气把这件事做完、结束，是两个不同的阶段，人生也是如此。

◆巴拉克、埃辛……每届世界杯都会有巨星因伤错过，真的是太令人遗憾了，而且这两位居然都是切尔西的同位置球员

◆最近世界杯当然是热门话题，问了问身边不怎么看球的朋友支持的球队，居然有很多朝鲜队的支持者。好吧，只要朝鲜队别在淘汰赛遇到韩国、美国，这届世界杯起码可以胜利闭幕

◆《手机》电视剧版真是意外的精彩，无论是演员的表现还是对白都无懈可击，虽然自己是断断续续看的(没办法，广告中插播电视剧的情况太严重了)，但是每次看都会很快融到剧情当中，强烈推荐！

本期个人签名

●我要玩《马银2》！！！！！

前段时间由于又是攻略又是特企，所以基本上没怎么动《MGS PW》，做完这期的《波斯王子》后总算是腾出了时间。真结局时的那首《HEAVENS DIVIDE》才符合"《MGS》系列"的风格，水树奈奈的那首《恋の抑制力》实在太动漫了……虽然可能有点火星，但我当时就是这么想的。

说到对于音乐的理解，由于我本人从小开始就只听古典乐，所以还是稍稍有点修为的，听古典乐最重要的一环就是对于旋律的假想，可以看作是一首叙事诗。最近晚上没事总是听些能放松心情的轻音乐，例如KENNY・G的《Going Home》，然后一边打开PS工作，从中就能获得灵感。但最后还是忍不住翻出很多经典之作，维瓦尔第的《四季》、门德尔松的《无词歌》以及柴可夫斯基的《1812序曲》等等，这些经历了几百年的神曲可是陪伴着我走过了备战高考时的每一个艰苦日子，咳！往事不堪回首啊。

最近有个外国朋友突然发了自己的FaceBook给我，以前一直和他联《COD》。然后我上去一看，当时就被震住了。原来这家伙真的是在美国当兵的……而且还是OPFOR(假想部队)的教官，现在我终于理解他《COD》为什么那么在行了……

▲PSN：z–CARNAGE–z，曾经《COD5》杀人数排名最高世界第七。

本期个人签名

届かない恋/Twinkle Snow，皆神曲～

肯定很多人都在说《LOST》和《24》，我就说一句，前者让我摸不着头脑，后者让我哭了。然后我说《美国偶像》，已经抱怨了好几次了，这季也完了，最有人气的毒舌男Simon Cowell下季开始不当评委了，AI收视率肯定继续跌，影响力下降，恶性循环，我觉得选秀节目到头了，走着瞧吧……

推荐给所有喜欢《辐射》(Fallout)的废土风格的朋友一部电影——《伊莱之书》(The Book of Eli，也被误译作《艾丽之书》)，丹泽尔・华盛顿主演，核战，末世浩劫之后的废土上为生存下去而想尽一切办法的人们，现世的道德和法律已经不适用于这个彻底混乱的社会，但是信念还在。电影中很多场景都让人想到《辐射》中的场景，交易、战斗、断桥、沙尘、净水……如果你是辐射FAN，你绝对不能错过它！

本期个人签名

There always is a little emotion behind every "I don't care".

[铂]听说下个月又会有新人加入UCG，颇有些期待。不过，现在来的同学一般都比我小10岁左右，老胜我突然觉得"鸭梨很大"。

[金]玩了一下《北斗无双》，对"战国香蕉3"的期待大幅上涨，相信这样的游戏对减小"鸭梨"会有一定的帮助。

[银]胜嫂最近搬出了雪藏已久的豆浆机，并心血来潮地用黑豆来打豆浆，味道虽说还可以，就是颜色比较恐怖。胜嫂把这看上去有些可怕的液体装在矿泉水瓶子里，说是带去单位喝。我和她打趣道："你拿这种古怪的东西上楼，保安会不会把你拦下来？""对哦！"她一听这话，赶忙找了个不透明的袋子把瓶子包了起来……

[铜]贞想这个名字可能大伙有点儿印象，他曾为UCG的读者带来过不少高水平的极限挑战影像。最近很意外地发现，他现在也是个奖杯迷，而且是从成就饭转职过来的，而且成就点数已超过8万，完美了的游戏不下50个，要一开始玩的就是奖杯，那现在也是"50白俱乐部"的成员了。放弃成就，是因为某些众所周知的原因，而如此"人生豪迈，从头再来"的魄力，我可比不了。

本期个人签名

贺"文艺青年"雷电加盟《游戏・人》制作组！

★今年E3有可能会成为4年来猛料最足的一届，个人最期待的有(以下排名分先后)：硬件——PSP2(希望会有)、3DS、超薄X360、NATAL。软件——《使命召唤 黑暗行动》、《最终幻想Versus XIII》、《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》、《潜龙谍影 崛起》、《杀戮地带3》……密切关注的事件：《最终幻想Versus XIII》是否会继续拍肩？

★空前绝后的神剧《LOST》就这么完结了，看完之后突然有些失落——《LOST》把剧本的质量标准一下子抬得这么高，最近看其他美剧总觉得提不起劲，难道是因为它而变得嘴刁了？

★目前看来，应该可以好好地过一个暑假了。

本期个人签名

改天抽个时间感悟一下人生。

本期读者语录 山东 宋明明：请问有没有什么电视台会现场直播E3？(纱迦回复：E3是一个大展会，谈不上直播。如果你是问展前发布会的话，美国也许是有电视台转播的，不过中国就残念了……)

【黄灯】满心欢喜第一时间入手美版《荒野大镖客》，刚刚打开PS3不到一分钟甚至还没来得及将盘推入碟仓，黄灯出现了——至此，整整三年零四个月，这匹“老马”终于完成了自己的全部使命。能陪伴我从大学一直走到编辑部，除了心存感激真的没什么好抱怨或者遗憾的。一句话：ありがとう。

【回忆】PS3寿终正寝对于我来说是个不小的损失，但这次自己却意外地平静。记得大一那会儿，PSP刚买半年就从近两米高的床铺上摔下来。眼睁睁地看着悲剧发生，我当场就发出嘶声力竭的惨叫：“啊——”，隔壁的舍友闻声迅速赶来，大喝一声“谁从床铺上摔下来了？！”

【荒野大镖客】虽然机器阵亡，但西部冒险之旅还是要继续。记得某次逮到个土匪却不知如何处置，于是将这个可怜蛋绑在马背上逛了好久，数次欲将其丢在荒郊野外，但后来还是“捡”了起来，让我纠结不已。至于这个土匪最终的下场，大家自行想象……

【破】周末先去优衣库买了件真希波的T恤，然后静候《破》的发售。小编寄语里就不剧透了，我只能说，无论以任何理由错过这部神作都是巨大损失。可惜的是，下一作《Q》还是要漫漫无期地继续等下去，暂时只有把TV版先翻出来重看一遍了。

本期个人签名

终于忍不住开始写微博了。

★经过精心计算，目前成就点数正好是88888，一个再吉利不过的数字。为了达成这个数字，挖了两个坑：《灵弹魔女》美版和《谍影重重》，后者倒也罢了，前者估计不少读者都没听说过吧？其实这也是成就（当然也包括奖杯）的魅力之一——吸引你去玩一些不知名的游戏。我个人是乐在其中的。下一个目标是99999！

★先是法网，再是世界杯，然后是温网。作为足球迷+网球迷的我最近真是太爽了。为了迎接世界杯，我特地开通了高清节目。由于是用HDMI线输出，就算是标清电视节目感觉也比过去强一大截，这下可以好好欣赏世界杯了。不过在这里还是要抱怨一下：高尔夫网球频道一个月要100大洋，实在是太贵了！我还是看在线直播算了。

★截稿前《FF13》中文版出了，从目前玩家的反应来看，翻译水平着实一般。假设有这样一个机会留给我们的话，我相信我们一定会令玩家满意。

本期个人签名

我说过要和你一起走入婚姻的殿堂的，现在我要结婚了，你来当伴郎吧。

★搬家已经一个月了，新的生活还在继续适应中。目前每天必须做三件事：起床后喝一杯蜂蜜水、下午吃一个水果、晚上哑铃锻炼半小时。相信只要坚持下去一定会有意想不到的效果，继续保持吧！

☆自从九兵卫的PS3黄灯后又在引起小编之间引起了一阵恐慌，看来给PS3（尤其是厚版老机型）做好散热措施真的很重要。尤其酷热的夏季，各位玩家也要多多注意才行啊！

★这期截稿后又快到自己来编辑部的第五个生日了，不知道这次会不会有什么新的惊喜出现呢？真希望收到一直期待的生日礼物（笑）。

本期个人签名

照顾好自己

■小呀嘛小二郎，背着那书包上学堂，不怕太阳晒，也不怕那风雨狂，只怕先生骂我懒呀，没有学问喽，无颜见爹娘……一日走在超市中，又听到了这首儿歌《小二郎》，心中突然泛起了一阵伤感。它令我想起了自己读书的时候，想起了我的父母，想起了小时候诸多的理想。如今像《小二郎》这样积极上进的歌曲几乎消失殆尽，我自己也在被这个时代和生活一层层的洗涤着，改变着。可能正是为一些留不住却想要珍惜的东西才伤感吧。

■强烈要求各位都去看看《海豚湾》(The Cove)这部纪录片。通过本片你将看到日本渔民对大自然，对地球物种所犯下的滔天罪行。在此真想用粗俗的言语骂上两句以泄心头之恨。

本期个人签名

个人PSN两个签名：01.我拼命生活；02.信号好才是真的好。

本期终于体会到了“截稿地狱”的恐怖。眼看截稿在即，手下还压着这么多东西……时间过得像飞快一样，心中的太鼓达人在敲啊敲……恨不得每天有48小时。还梦见斯内克在前台大讲道理，背景是马里奥骑着耀西跳啊跳……

近日《Lost》和《24》都完结了，而且是前后脚，美剧迷可能会觉得心里空荡荡的吧。不过个人最喜爱的《犯罪心理》还在。顺便期待一下HBO的《冰与火之歌》。

某日和纱迦九兵卫等人出去吃晚饭时，我和九兵卫按照图片点了最平常的套餐，只见纱迦说出一个极其冷门、菜单上仿佛都没有的炒饭。餐上来之后众人纷纷感慨自己点的东西不好看更不好吃，唯独纱迦的炒饭看上去十分诱人。此时微笑朵颐的纱迦咽下饭慢慢说道：一般情况下要把这附近所有的快餐店的所有套餐全吃一遍才能出现这道性价比最高的“隐藏炒饭”……

过几天就要高考了。奈落的高考虽然是很久之前的事了，但是现在想起来依然记忆犹新。记得考完最后一科英语出来后立即奔赴报刊亭入手了UCG E3合刊！在此祝愿所有努力付出的考生能考取理想的学校！

本期个人签名

对抗生活最大的力量就是把平凡和奇迹视为一体。

本期读者语录 湖北 刘益均：我的双90纳米X360从2006年玩到现在，不红不BAN，实在太强了。不过最近机器开始频繁死机，看来是大限已至，哎。（你的RP已经相当好了。其实就算是PS、PS2的时代，一台游戏机能玩上4年已经很不错了，好好珍惜吧！）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.5.31-2011.4.5

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色字体为不同版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

不久高考即将结束，很多学生读者应该终于有机会恶补欠下的游戏债。而在进入夏季之前，6月上旬是美日游戏市场一段不长不短的淡季，不过随着近在咫尺的E3的召开，众多备受关注的神秘大作也将首次揭开它们的面纱，让我们拭目以待吧！

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
24日	祝福花与少女	花と乙女に祝福を	Alchemist	文字冒险	日版
24日	猛兽使与王子	猛兽使いと王子样	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	格斗之王2002 无限之战 斗剧版	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッド マッチ 斗剧ver.	SNK Playmore	格斗	日版
2010年7月					
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
4日	顽皮熊	Naughty Bear	505 Games	动作	欧版
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
17日	薄樱鬼 巡想录	薄樱鬼 巡想录	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
22日	益智之谜	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
24日	纯白相册	WHITE ALBUM 点缀られる冬の想い出	Aquaplus	文字冒险	日版
24日	特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2～	Gust	角色扮演	日版
24日	初音未来 女歌手计划 梦想剧场	初音ミク –Project DIVA– ドリーミーシアター	SEGA	音乐	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
8日	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 –光と暗の觉醒–	Level–5	角色扮演	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剑と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
29日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
19日	异世纪传说R	Another Century's Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
3日	妖精的尾巴 携带工会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	动作	日版
3日	CLANNAD 在光守护的坂道上 上卷	CLANNAD –クラナド– 光见守る坂道で 上巻	Prototype	文字冒险	日版
8日	潜龙谍影 和平行者	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	动作	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
24日	格斗之王 携带版 94~98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ ポータブル '94~'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	格斗	日版
24日	水仙 若有明日 携带版	ナルキッソス～明日があるなら～Portable	角川书店	文章冒险	日版
24日	唱歌的王子殿下	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	文字冒险	日版
24日	初音岛 女生旋律 携带版	D.C. Girl's Symphony Pocket ～ダ・カーポ～ ガールズシンフォニー ポケット	Idea Factory	文字冒险	日版
24日	混沌思绪 NOAH	CHAOS; HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
24日	我的暑假 携带版2 谜语姐妹与沉船的秘密	ぼくのなつやすみポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密!	SCE	动作冒险	日版
24日	CLANNAD 在光守护的坂道上 下卷	CLANNAD –クラナド– 光见守る坂道で 下巻	Prototype	文字冒险	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
8日	时间幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	动作角色扮演	日版
8日	便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	模拟经营	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO–ナルト– 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ123!!	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情·努力·胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情·努力·胜利の巻!	Hudson	桌面棋牌	日版
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
29日	NEO·GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA–艺术科アートデザインクラス– Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク –Project DIVA– 2nd	SEGA	音乐	日版
29日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
29日	第二小说	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一	文字冒险	日版
2010年8月					
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら –HARU URARA–	GN Soft	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作	2010年内	英雄传说 零之轨迹	角色扮演
2010年内	死神在背后	角色扮演	2010年内	纸箱战机	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
10日	异度之刃	XENOBLADE	Nintendo	角色扮演	日版
10日	卡拉OK 欢乐之声 Wii	カラオケJOYSOUND Wii	Hudson	音乐	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	HOSPITAL. 6人的医师	HOSPITAL. 6人の医师	Atlus	益智	日版
22日	变形金刚 塞博坦冒险	Transformers: Cybertron Adventures	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	SD高达 扭蛋战争	SDガンダム ガシャポンウォーズ	NBGI	动作	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ!	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
31日	银河战士 另一个M	Metroid: Other M	Nintendo	动作射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
3日	怪谈餐馆 隐藏菜单100选	怪谈レストラン 里メニュー100选	NBGI	文字冒险	日版
10日	洛克人ZERO 合集	ロックマン ゼロ COLLECTION	Capcom	动作	日版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	拓麻歌子 活蹦乱跳的店员	たまごっちのピチピチおみせっち	NBGI	益智	日版
17日	乌龙派出所	こちら葛饰区亀有公园前派出所 胜てば天国! 负ければ地狱! 两津流一攫千金大作战	NBGI	益智	日版
22日	益智之谜	Puzzle Quest 2	D3Publisher	益智	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 博派	Transformers: War for Cybertron–Autobots	Activision Blizzard	动作冒险	美版
22日	变形金刚 塞博坦之战 狂派	Transformers: War for Cybertron–Decepticons	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	幽灵诡计	ゴースト トリック	Capcom	文字冒险	日版
24日	心跳回忆 Girl's Side 3rd Story	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story	Konami	模拟育成	日版
24日	Love Plus+	ラブプラス+	Konami	模拟育成	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
2010年7月					
1日	冬宫II DS	エルミナージュII DS Remix ~双生の女神と运命の大地~	Starfish SD	角色扮演	日版
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン! ヨーカイ大决战!!	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战!!	Level–5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来!	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ!	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
22日	妖精之尾 激斗! 魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗! 魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO! 特别编 ~复活! 昭和の山手线~	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN! DS フレイムランブルXX 超决战! 真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ~忘却の遗产~	Genterprise	角色扮演	日版
29日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル! の段	Russell	益智	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア! おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン! アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	莱顿教授与奇迹的面具	文字冒险	2010年秋	口袋妖怪 黑·白	角色扮演
2010年内	大神传 小小的太阳	动作	2010年内	第二国度	角色扮演
2010年内	黄金的太阳DS	体育			

XBOX360

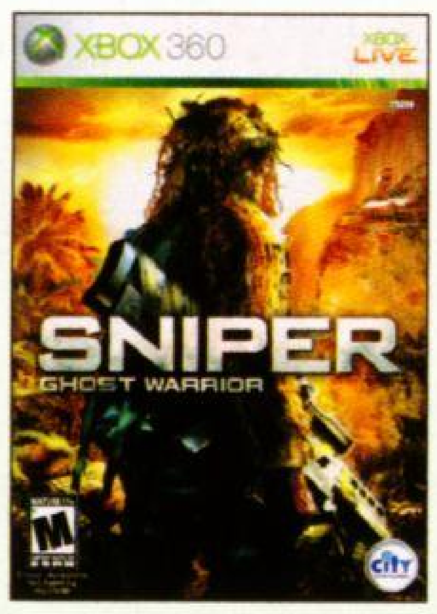
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
3日	W.L.O.世界恋爱机构	W.L.O.世界恋爱机构	5pb.	文字冒险	日版
4日	顽皮熊	Naughty Bear	505 Games	动作	欧版
8日	绿日 摇滚乐队	Green Day: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
8日	泰戈伍兹高尔夫巡回赛11	Tiger Woods PGA Tour 11	EA	体育	美版
8日	狙击手 幽灵战士	Sniper: Ghost Warrior	City Interactive	主视角射击	美版
15日	玩具总动员3	Toy Story 3	Disney	动作	美版
17日	泰坦之战	CLASH OF TITANS	NBGI	动作	日版
22日	变形金刚 塞博坦之战	Transformers: War for Cybertron	Activision Blizzard	动作冒险	美版
24日	怪物猎人 边境 Online	モンスターハンター フロンティア オンライン	Capcom	动作	日版
24日	战极姬2 叶隐少女乘风而去	战极姬2 ~叶隐の乙女、风云に乘ず~	System Alpha	策略	日版
25日	乐高哈利波特 1–4年	LEGO Harry Potter: Years 1–4	Warner Bros.	动作冒险	欧版
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
22日	九十九夜II	NINETY–NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记 ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
24日	喋血双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26日	我的新娘	俺の嫁 ~あなただけの花嫁~	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010年9月					
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
21日	双重世界II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
26日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年夏	幻灵镇魂曲	文字冒险	2010年内	神鬼寓言III	角色扮演
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年11月9日	使命召唤 黑暗行动	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪II	角色扮演
2011年4月5日	战争机器3	动作射击			

06.08 狙击手 幽灵战士

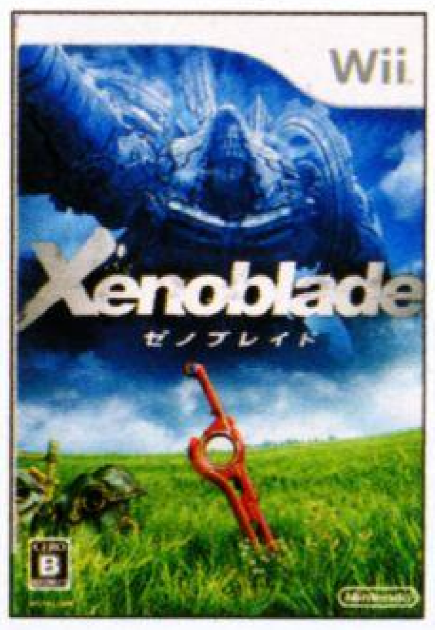
X360 主视角射击 ■City Interactive ■无对应周边 推荐度 B



要知道，狙击手一直是主视角射击游戏中最流行的职业之一，推出一部以“狙击手”为主角的游戏就非常合情合理了。其实游戏中有两个主角，一个是狙击手，另一个则是可以使用各种武器的士兵，玩家在两者之间交替切换将流程进行下去。最吸引人的自然还是狙击手部分，玩家将像幽灵一样潜入战场，在遥远的距离找准时机神不知鬼不觉地将敌方士兵一个个击毙。对狙击步枪的细节把握将是游戏的一大亮点。游戏的画面效果也不错，狙击枪子弹划破长空命中目标头部的跟踪子弹特写镜头有一种特殊的魔力。

06.10 异度之刃

Wii 角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A



由《异度装甲》、“《异度传说》系列”之父高桥哲哉亲自指挥的全新角色扮演游戏。遥远的时代，互相对立的“巨神”和“机神”的遗骸是本作故事发生的舞台。作为新生的“《异度》系列”，本作强调的是回归传统角色扮演游戏“冒险的乐趣”。游戏的场景不但具有真实时间段设定，不同时间段的NPC们也会有自己的行动规律。玩家可以从NPC那里接到不同的任务，与其产生互动，发生故事。作为近期不可多得原创角色扮演游戏，这个夏日之初就让我们在《异度之刃》的世界里重温传统角色扮演游戏的乐趣吧！

06.17 泰坦之战

多机种 动作 ■NBGI ■对应机种为PS3、X360 推荐度 B

以希腊神话为背景的本作在同名电影上映后一段时间推出，电影也是翻拍自1981年同名电影。游戏将玩家带回史诗般的战争中——人类和哈迪斯、宙斯等强大的神之间争夺统治权之战。游戏的场景广袤神秘，充满神话色彩，沼泽、山峦和地下世界都将是玩家的战场。两种模式可供玩家选择，其一是体验与电影中相同的珀尔修斯的冒险，另外一种是挑战原创的全新BOSS，体验改写之后的经典神话故事。玩家还可以和朋友联机经历这场史诗。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

劳拉与光之守护者
原名：Lara Croft and the Guardian Of Light｜机种：PS3/X360
类型：动作｜发行：Square Enix｜发售日：2010年夏季
再造古墓丽影
一气呵成的快感体验
双人协作，共闯神秘古墓
《劳拉·克劳馥》品牌
全新系列即将诞生！